Año V Número 50 - 395 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE

El gran fichaje de Mega Drive

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS




¿TODAVÍA PENSANDO
LOS JUEGOS EN
TAPSA/NWAyer
¡GRATIS EL CD DE MUSICA KILLER CUTS™!
Nintendo
PAL VERSION
DESPUÉS DE CONOCERLO, MILES DE PERSONAS NO SE LO HAN PENSADO DOS VECES. HAN PASADO DIRECTAMENTE A LA ACCIÓN CON EL JUEGO DE LUCHA QUE ABRE LAS PUERTAS AL FUTURO EN LA MÁQUINA DEL PRESENTE. Y ES QUE KILLER INSTINCT CUENTA CON TODAS LAS ARMAS
INCLUYE
CD KILLER CUTS DE REGALO
SUPER NINTENDO
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

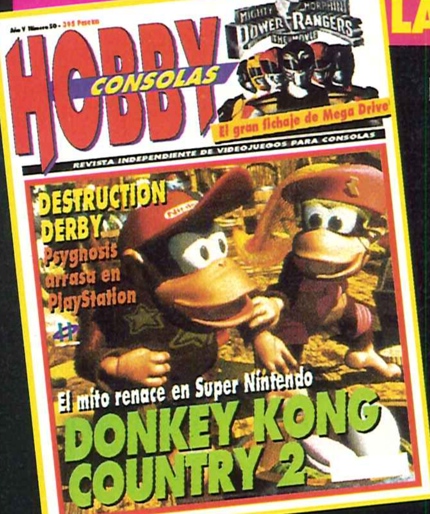
Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Javier Castellote
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Dibujos: Beatriz Leoz
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz
y David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tel: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



LA PORTADA: DONKEY KONG

En su primera aparición ya se ganó el título de nuevo rey de las plataformas Nintendo -con permiso, claro está, de Mario- y ahora está dispuesto a demostrar que aquello no fue un simple golpe de genialidad. Nos referimos a Donkey Kong, que va a volver a los 16 bits de Super Nintendo con una aventura aún más fascinante que la anterior y con un montón de novedades. En este número os damos un adelanto de lo que constituirá un verdadero bombazo en forma de gorila plataformero.

NUESTROS EXPERTOS

TENIENTE RIPLEY

Las nuevas consolas parecen afianzarse definitivamente en el mercado. O por lo menos, no van a tener ningún problema en lograrlo con juegos como «Destruction Derby» para PlayStation o «Virtua Fighter Remix» para Saturn. Sin embargo, las 32 bits no son las únicas consolas que calientan motores cara a Navidad. Super Nintendo y Mega Drive han demostrado que aún tienen mucho que decir.

CRUELA DE VIL

Entramos en una de las temporadas más fuertes del mercado y eso se deja notar en las novedades. Las compañías ya están preparándose de cara a las Navidades y nosotros hemos conseguido que los ordenadores y las consolas echen humo de tanto jugar y escribir. Pero tenemos que manteneros informados y somos capaces de sacrificar cualquier cosa con tal de cumplir nuestro objetivo. Y si no, mirad este número.

LOLOCOP

Ha llegado el momento de la verdad. Durante los próximos meses asistiremos a una más que posible revolución del mercado español liderada por el lanzamiento de Saturn y PlayStation. Los títulos más fuertes para estas consolas han salido ya o están a punto de hacerlo. La oferta del sector es ahora más variada y salvaje que nunca. Procurad no dejar pasar este momento.

THE EDGE

El deporte continúa siendo mi gran pasión, y la verdad es que en este número me he puesto las botas disfrutando a tope con el hockey de «NHL 96». Sin embargo, la palma se la lleva el fútbol. Tanto «FIFA 96» como la segunda parte de «International Superstar Soccer» han causado furor en la redacción, y apuesto a que también lo harán en vuestras consolas.

NIKITO NIPONGO

Ni me he vuelto loco ni he sufrido una regresión a mi infancia. Lo que pasa es que no me he podido resistir a ese lujazo de Nintendo llamado «Super Mario World 2». Me he emocionado tanto con este juego que voy a copiar a Mario en todo. Compaginaré el periodismo con la fontanería y me buscaré un dinosaurio de mascota. Por cierto, ¿sabéis donde puedo encontrar uno?

EL CONSOLERO ENMASCARADO

Aunque estos chicos no me dejan quitarme la capucha (¿será porque temen que las cartas de mis fans inunden la redacción?), por lo menos me dejan jugar al fútbol. Claro que, cuando éste viene de la mano de un cartucho como «FIFA Soccer 96», el deporte se convierte en un auténtico placer. Y encima, sin necesidad de madrugar o moverme del sillón. ¡Así da gusto!

Año V- Nº 50- Noviembre 1995. 395 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO

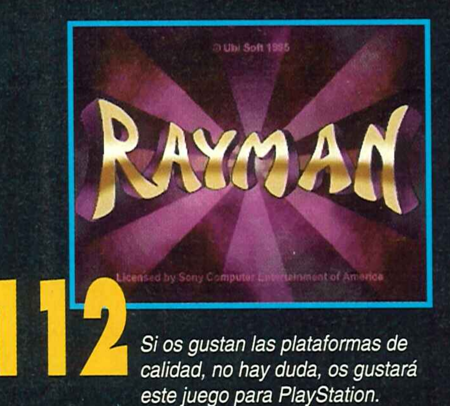


66 La fiebre futbolera que invade el país tendrá su réplica en los 16 bits con este juego de E.A.

76 PlayStation os da la oportunidad de participar en unas carreras en las que vale todo. ¿Os atrevéis?



80 ¿Pensabais que era imposible mejorar «VF»? Pues en Sega lo han conseguido con este "remix".



112 Si os gustan las plataformas de calidad, no hay duda, os gustará este juego para PlayStation.

- SUPER MARIO WORLD 2 60
- FIFA SOCCER 96 66
- EARTH WORM JIM 2 ... 72
- DESTRUCTION DERBY . 76
- VIRTUA FIGHTER REMIX 80
- WEAPON LORD 84
- MICROMACHINES 2 .. 88
- MORTAL KOMBAT 3 . 90
- POWER RANGERS 94
- S. BOMBERMAN 96
- VECTORMAN 98
- IZZY'S QUEST 100
- WIPE OUT 102
- CYBERSPEEDWAY . 106
- KING OF FIGHTERS 95 108
- RAYMAN 112
- JUNGLE STRIKE 116

PREVIEWS

- DONKEY KONG COUNTRY 2 38
- WWF 42
- DOOM 44

REPORTAJES

- C.I.C. 46
- SATURN 48
- PLAYSTATION 52

✶ **EL SENSOR** **8**
Nunca nos defraudáis y siempre nos mantenéis informados con vuestras opiniones.

✶ **EN PANTALLA** **12**
Si queréis estar al día de lo que ocurre en el mundo no podéis pasar por alto estas páginas.

✶ **BIG IN JAPAN** **22**
Mario acaba de estrenar juego, pero en Japón ya le están preparando su próxima aventura.

✶ **MADE IN USA** **24**
Colón descubrió América y nosotros os descubrimos lo que pasa por aquellos lares.

✶ **HI TECH** **28**
Os mostramos la máquina que hace "Pippín". Nos referimos a la de Bandai y Apple, claro.

✶ **GAME MASTERS** ... **32**
Los programadores de «Sega Rally» se confesaron con M.A.D. y el muy bocazas va y lo cuenta.

✶ **ARCADE SHOW** **36**
Vamos pitando que teeneemos prisa. Y para correr, nada mejor que «Rave Racer» de Namco.

✶ **SUPERVIEWS** **56**
Un adelanto de lo que llegará el mes que viene. ¡Es que somos de un generoso!

✶ **LISTAS DE ÉXITOS** - **118**
Los más vendidos, los que más gustan, los más queridos... Nosotros los clasificamos.

✶ **LASERS & PHASERS** - **122**
No os desaniméis, éste es el sitio ideal para encontrar la solución a vuestros problemas.

✶ **¡QUÉ LOCURA!** --- **128**
Locos nos volveremos nosotros con la de dibujos que mandaís, pero ¡nos encanta recibirlos!

✶ **TELÉFONO ROJO** -- **132**
No tengáis piedad y preguntad, porque Yen está para responderos. Dice que lo sabe todo.

✶ **HOBBY SPORTS** --- **137**
Y terminamos recomendando un poco de deporte. Aunque sea a través de vuestra consola, nunca esta de más hacer un poco de ejercicio.



Nina Williams

SI BAJAS LA GUARDIA, ÉSTA SERÁ TU ÚLTIMA PARTIDA.



Paul Phoenix



Kazuya Mishima



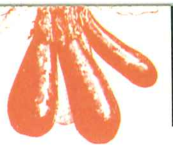
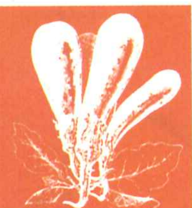
King

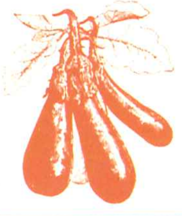
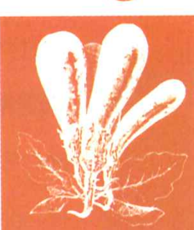

TEKKEN
REPLAY
JACK
MICHELLE
REPLAY
AUNQUE HAYAS VENCIDO EN OTROS JUEGOS, EN TEKKEN ENCONTRARÁS LA HORMA DE TU ZAPATO. EN EL NUEVO JUEGO DE LUCHA DE PLAYSTATION, TE ENFRENTAS A LOS OPONENTES MÁS IMPLACABLES DEL JAPÓN. PARTICIPÁIS EN EL TORNEO DEL IMPERIO MISHIMA POR UNA SOLA RAZÓN: EL DINERO. POR ESO, EL COMBATE ES A MUERTE. EN SUS PAISAJES TRIDIMENSIONALES DE 360 GRADOS, PODRÁS MOVERTE TAN RÁPIDO COMO TU TELEVISOR AGUANTE. SU INNOVADOR SISTEMA DE CONTROL ES MUCHO MÁS INTUITIVO, Y PERMITE OCHO COMBINACIONES DE MOVIMIENTOS ESPECIALES A CADA PERSONAJE. LOS GRÁFICOS SE PROCESAN A TIEMPO REAL, 60 IMÁGENES POR SEGUNDO. Y SUS TEXTURAS MAPEADAS REPRODUCEN CADA MÍNIMO DETALLE. VAMOS, ELIGE UN PERSONAJE. NO SÓLO POR SUS CONOCIMIENTOS DE LUCHA, PIENSA QUE CADA UNO TIENE UN ENEMIGO EXCLUSIVO PARA EL COMBATE FINAL. SI VENCES, VOLVERÁS MILLONARIO A CASA. SI PIERDES, TE ENVIAREMOS EN UNA CAJA DE PINO. ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.
SONY
PlayStation
PlayStation
TM
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

editorial

Cuerda para rato

Llevamos una racha en la que raro es el mes en el que no pasa algo nuevo en relación al mundo de las consolas. Sobre todo en el de las consolas de Nueva Generación.
Porque las 8 bit, -cuesta escribirlo, a pesar de que todo el mundo lo tiene ya más que asumido-, están más muertas que Tutan Khamon. Y no es que hagamos esta afirmación gratuitamente, es que llevamos ni se sabe los meses sin poder llevarnos ni un lanzamiento a la consola. No es, por tanto, como nos decís en vuestras cartas, que no queramos comentar cosas para Master o NES, es que no podemos porque, sencillamente, no sacan nada de nada.
Y con las portátiles, por ahí le anda la cosa pues muchas novedades, lo que se dice muchas novedades, tampoco hay. La efervescencia, decía al principio, está sin duda, en la llamada Nueva Generación. Y ahí tenéis la noticia bomba del mes: Sega baja 10.000 pesetas su Saturn. Es decir, que el P.V.P. recomendado se queda en las 69.900 pelas, y con Daytona USA en el pack. El precio sigue siendo alto pero se agradece el detalle. ¡Ah!, y el 3DO de GoldStar ya ha visto, por fin, la luz. En fin, que la cosa se anima. Y si a todo esto le unimos los increíbles lanzamientos que nos esperan para las 16 bits, pues eso, que esto de las consolas va a tener cuerda para rato.

ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu

- La 32X de Sega.
Mientras Sega no le proporcione juegos realmente rompedores...

- El CD de Jaguar
¿El qué de qué?

- Los juegos de deportes americanos (fútbol americano, béisbol...)
Ya podrían hacer simuladores de Petanca, de Mus.... deportes mucho más cercanos a nosotros.

- El «Street Fighter II» para Game Boy
¿Tantos años pidiéndolo y ahora venís con éstas?

- La comparación del precio de los CD con los cartuchos.
Sí. Decían que los CD iban a ser más baratos y cuestan prácticamente lo mismo.

- Que se vayan a olvidar de la Mega Drive estas navidades.
Tampoco seas derrotista, que tendrá juegos tan importantes como «MK 3» o «EWJ 2».

- El pack de lanzamiento de PlayStation
¿Qué pack? Si recuerdo bien, la consola se vende sola.

mola , mola , mola , mola , m

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Marcos López Carmona (Murcia), Francisco José Delgado (Barcelona), El Caracartón (Barcelona), Fernando Damata (Orense), Raúl Palancar (Madrid), Manuel Sánchez (El Mundo), Pablo de Carlos (Madrid), Adolfo Péwrez de la Hoz (madrid), Daniel Masó (Gerona), José Pérez-Angulo (Madrid).
Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

mola mola mola mola mola mola

Baja el precio de SegaSaturn

Si hay algo realmente de agradecer en estos momentos de "incertidumbre" económica, es que alguien baje sus precios. Y si ese alguien es Sega y la agraciada con la rebaja es una máquina como Saturn, pues mejor que mejor.
Esta reducción no nos pilla del todo por sorpresa, pero en cualquier caso es una excelente noticia el hecho de que, con apenas cinco meses en la calle, Saturn haya visto reducido su precio nada menos que en 10.000 pesetas.
La explicación de Sega para esta bajada alude a una situación más favorable del mercado internacional y a una mejor paridad de monedas.
A nosotros nos da igual. Entendemos poco de mercados de divisas y de paridades o disparidades. El caso es que Saturn ha bajado de precio. Bienvenido sea el descuento.

-La llegada de «Killer Instinct» a las 16 bits.
A las dos 16 bits no. Sólo a Super Nintendo.

- Los concursos, en especial cuando regaláis una PlayStation.
Lo mejor de cualquier concurso es que te toque.

- Que las navidades traigan tantas novedades.
Lo malo es que las gastan todas y el resto del año nos quedamos temblando.

- La serie deportiva de Electronic Arts
E.A. Sports lleva tiempo demostrando que son los mejores en ese sector.

- Que Super Nintendo plante cara a las 32 bits
Una demostración más de que ninguna consola está muerta mientras tenga buenos juegos.

- La nueva portátil de 16 bits de Sega.
Eso siempre que llegue a salir en España, claro.

- Los reportajes de Hobby



ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa

- Que «Daytona» y «Ridge Racer» tengan tan pocos circuitos
Son conversiones de recreativas y en los arcades no suele haber mucho circuito para elegir.
- Los datos técnicos de las 32 bits.
Es que con tanto dato técnico, al final no sabes si es una consola o un microondas.
- «La Máscara»: muy bonito, pero igual que todos.
Sí claro, qué querías, ¿qué Jim Carrey en persona saliera de la consola y actuara?

Los "clásicos" en las nuevas consolas.

Junto a títulos impactantes y verdaderamente novedosos, las nuevas consolas también nos están acercando algunos juegos lejos de lo que sería la "filosofía 32 bits". Unos son conversiones de clásicos, otros, simplemente, los juegos "de siempre".
Habrá a quien le parezca un atraso comprarse una máquina de última generación para jugar a un mata-mata típico. Otros pueden no querer renunciar a los clásicos sólo por haber cambiado de consola. Va en gustos, pero no deja de resultar algo triste que en las 32 bits nos encontremos con bastantes juegos que aportan muy poco a lo visto mil veces en las 16 bits.



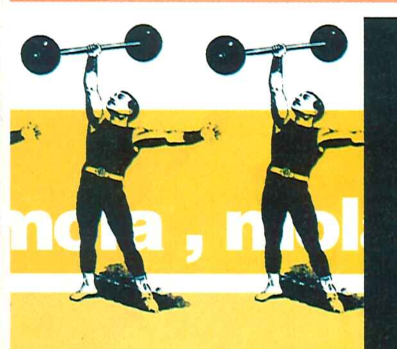
el Sensor 50



no mola no mola no mola no mola no mola no mola no mola

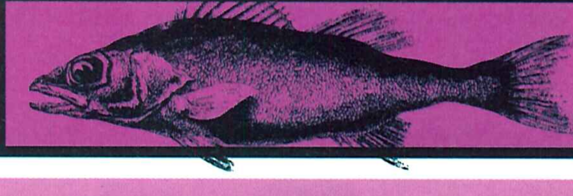
En Sega se han olvidado de Mega Drive

No nos podemos quejar de los lanzamientos para Mega Drive para los próximos meses: los hay buenos y abundantes. Sin embargo, de lo que sí nos podemos quejar es de que la mayoría de estos títulos están siendo desarrollados por terceras compañías y que sea Sega quien menos apoyo esté prestando a su propia consola de16 bits.
Por el momento están volcados en Saturn, y nos parece muy bien, Lo que no nos parece tan apropiado es que estén abandonando a los que ahora mismo son la mayoría de sus usuarios. ¿Qué pasa con los propietarios de Mega Drive y Game Gear? ¿Es que ya no interesan?



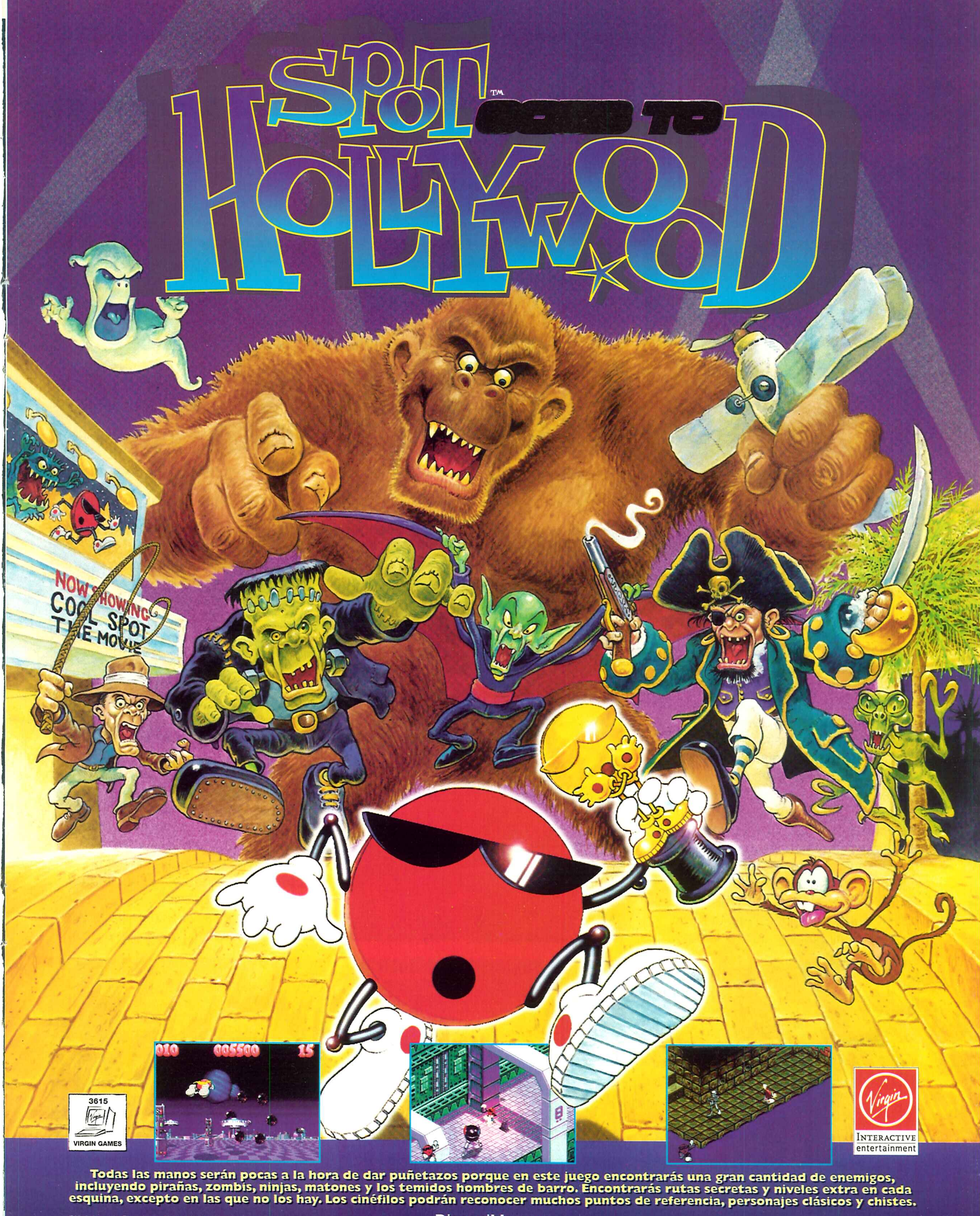
mola , mola

Consolas.
La variedad y la novedad son nuestros lemas.
- La sección Game Masters: es la mejor.
Le transmitiremos a MAD tus felicitaciones.
- La banda sonora de «Panzer Dragoon», es de cine.
Tan de cine como la propia "intro".
- Las compañías que se están implantando en el mercado español.
Eso demuestra fe en nuestro mercado y, lo que es más importante, en nuestros profesionales.
- Que por fin hayáis regalado un vídeo.
Lo nuestro nos ha costado conseguirlo...
- La aparente "paz" entre Sega y Nintendo. ¿Será por la llegada de PlayStation?
Nosotros mismos no lo habríamos apuntillado mejor.



no mola nada

- Que los cartuchos valgan lo mismo que las consolas.
Una situación verdaderamente irónica.
- El precio de las 32 bits.
La calidad tiene un precio, que, en el caso de Saturn, ya ha bajado.
- No saber qué consola comprar.
Peor sería querer comprar una consola y no tener donde elegir.
- Que Hobby Consolas salga cada mes en lugar de cada 15 días.
O cada semana, o a diario.
- Que siempre seamos los últimos detrás de japoneses y americanos.
Y de los ingleses, franceses, alemanes...
- Que el Virtual Boy no llegue a España.
No te deprimas, que alguna posibilidad queda.
- Que Konami no haga, por poner un ejemplo, un «Parodius» para 32X.
Tantas compañías podrían hacer tantas cosas...
- Lo que tardan en cargar los juegos de CD.
Esa siempre ha sido y será la desventaja del CD sobre el cartucho.
- Que Hobby Consolas haga publicidad de juegos como «PC Fútbol» o «PC Basket», ¿son los dueños de Dinamic?
¿Tanto te molestan un par de páginas de publicidad de PC? Seguro que hay mucha gente que, además de una consola, tiene un PC en casa.
- Virtua Fighter Remix: ¡si va a salir ya la segunda parte!
Tienes más razón que un santo.
- El escandaloso precio del cable RF (antena) de Saturn: 5.900 pelas.
Y más cuando dijeron que costaría unas 2.000.
- Que no os "mojéis" vosotros en la Tribuna Abierta
Como si vosotros no os mojárais ya bastante.
- Que Yen tarde tanto en contestarte: llevo esperando seis meses.
¿No habrá contestado tus preguntas en la carta de otro lector?

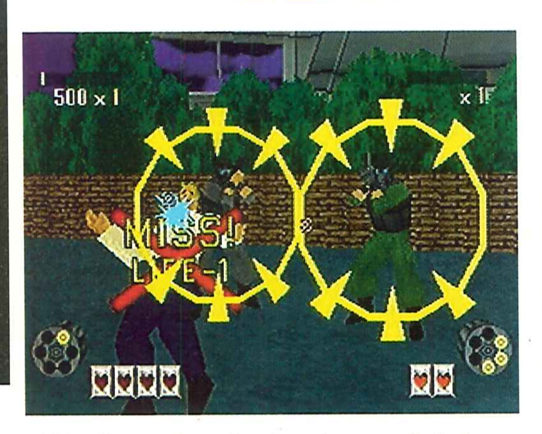


SPOT™
HOLLYWOOD
NOW SHOWING
COOL SPOT
THE MOVIE
010 005500 15
3615
VIRGIN GAMES
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
Todas las manos serán pocas a la hora de dar puñetazos porque en este juego encontrarás una gran cantidad de enemigos, incluyendo pirañas, zombis, ninjas, matones y los temidos hombres de barro. Encontrarás rutas secretas y niveles extra en cada esquina, excepto en las que no los hay. Los cinéfilos podrán reconocer muchos puntos de referencia, personajes clásicos y chistes.
© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. El personaje "Spot" y cualquier marca relacionada son marcas registradas de Dr. Pepper/Seven-Up Corporation, Dallas, Texas 1995. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.
Disponible para
MEGA DRIVE
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67 • Tel. Soporte Técnico: (93) 425 20 06

¡¡ÚLTIMA HORA!!

Se aproximan los lanzamientos estelares de Sega para Saturn

«VIRTUA COP» Y «VIRTUA FIGHTER 2»: SE INICIA LA CUENTA ATRÁS



«Virtua Cop» será puesto a la venta acompañado de una pistola especial que conseguirá que os sintáis igual que si os encontrarais jugando en una auténtica recreativa.



El juego de Saturn conservará la divertida opción de dos jugadores simultáneos que ya disfrutamos en la versión recreativa. Ya sabéis el dicho: compartir es sobrevivir.



AM2 se ha esmerado al máximo para recrear todas las situaciones del arcade. Se mantienen detalles como el de los malhechores heridos retorciéndose en el suelo.

Por fin hemos tenido acceso a dos de los juegos más esperados **para Saturn: «Virtua Fighter 2» y «Virtua Cop»**. Dos conversiones casi perfectas de las recreativas más impactantes de Sega junto con el aclamado «Sega Rally».

Como era de esperar, **AM2** ha sido la encargada de trasladar de los arcades a Saturn toda la calidad de ambos juegos. El resultado de su trabajo ha sido tan espectacular que hará olvidar los problemas que demostraron otras conversiones menos meritorias.

Tanto «Virtua Cop» como «V.F2» están aún en fase de desarrollo, aunque por las imágenes ya podéis apreciar **su gran parecido con los arcades originales**. Los juegos presentarán una alta calidad gráfica, que se verá reforzada por la **velocidad y la perfecta animación de todos los personajes**. Además, la generación de polígonos y texturas no presentará ningún tipo de problemas.

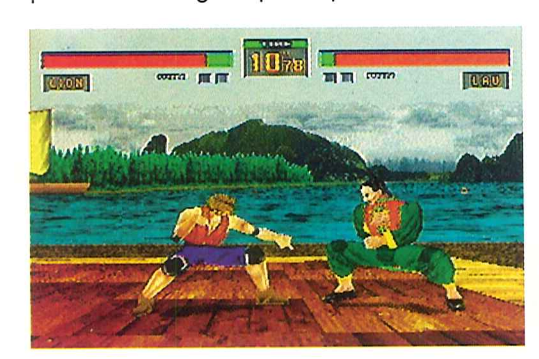






Se espera que tanto «Virtua Cop» como «Virtua Fighter 2» estén listos **para su puesta a la venta en enero.** De hecho, la versión de «Virtua Cop» se encuentra ya prácticamente terminada, aunque su lanzamiento se verá retrasado por **la producción de la pistola especial que acompañará al compacto**.

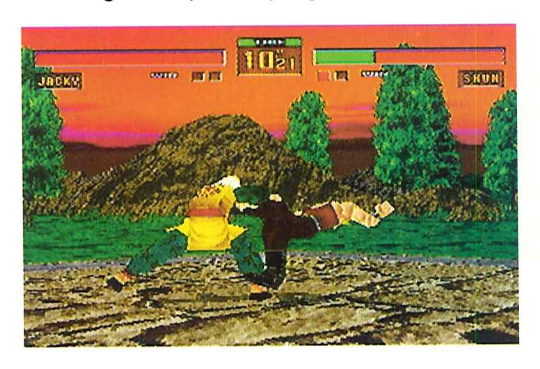
Por ahora ya es suficiente. Disfrutad de las imágenes que los juegos lo merecen.



Entre las novedades más notables de «Virtua Fighter 2» resaltará la presencia de dos nuevos personajes. Lion y Shun repetirán en Saturn su éxito en los salones arcade.



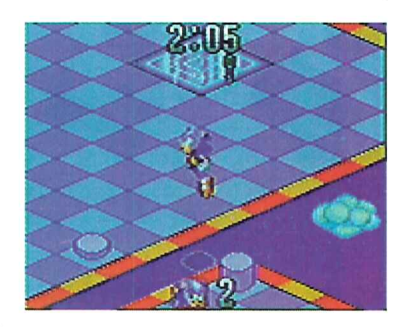
Los nuevos escenarios del juego presentarán un nivel gráfico mucho más detallado que en la primera versión, mostrando extraordinarios mapeados de texturas.

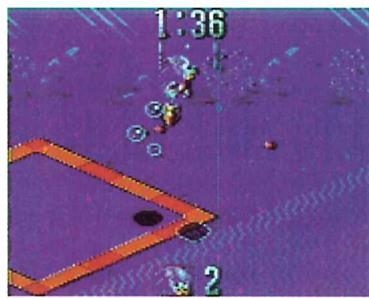


Los luchadores verán ligeramente reducido su tamaño. Por contra, han ganado en el brillo y calidad de sus texturas, ofreciendo una mayor sensación de volumen.

«Sonic Labyrinth», un nuevo reto para el erizo azul

SONIC REGRESA A LA PORTÁTIL DE SEGA





En vez de anillos, serán llaves; y en vez de los habituales escenarios de scroll horizontal, serán **plataformas flotantes con perspectiva isométrica**. Lo que se mantendrá será la **gran velocidad que es capaz de alcanzar Sonic**, así como la clásica búsqueda de las Esmeraldas del Caos.

Esta nueva aventura para **Game Gear** se llamará «**Sonic Labyrinth**» e irá precisamente de eso, de laberintos por los que Sonic investigará hasta conseguir las tres llaves que le abran la puerta de cada nivel. Pero tranquilos, que también habrá enemigos a los que enfrentarse y fases de bonus repletas de anillos. ¡Ah!, y llegará a nuestro país **a finales de noviembre.**

«Parodius» y «Goal Storm»

DOS OFERTAS DE KONAMI PARA PLAYSTATION

Se trata de dos títulos totalmente opuestos que comparten soporte, compañía y fecha de aparición en nuestro país. Ambos son de **Konami**, aparecerán **a finales de noviembre** y están destinados a la máquina de **Sony.** Pero mientras que uno es un clásico shoot'em up, el otro consiste en un simulador de fútbol en toda regla.



Parodius



Goal Strom

«Parodius» os pondrá a los mandos de hasta ocho naves diferentes y retomará en los 32 bits un conocido mata-mata. Y por su parte, **«Goal Storm»** supondrá algo así como una versión mejorada a base de polígonos de aquel «International Superstar Soccer» que Konami lanzó en su día para Super Nintendo.

Un matamarcianos de 305 megas para Neo Geo CD

GUERRA INTERGALÁCTICA EN «PULSTAR»



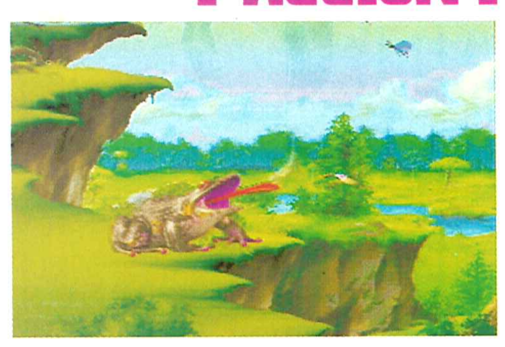
La llegada de **«Pulstar»** significa el retorno de **SNK** a su segundo género, después obviamente de la lucha: los **shoot'em up**. Se trata de un juego que recrea una ficticia guerra intergaláctica entre las fuerzas terrestres y una confederación alienígena, y que transcurre **en el año 2256**

«Pulstar» presenta el aspecto clásico de los matamarcianos que han pasado ya por **Neo Geo**, como «ViewPoint» o «Alpha Mission», aunque con la calidad técnica que pueden desplegar **nada menos que 305 megas** de memoria. Este título será lanzado **en Japón el 27 de octubre** , así que es posible que llegue a nuestro país **antes de que acabe el año.**



«Kolibri», un entrañable shoot'em up

UN CUENTO DE HADAS Y ACCIÓN PARA 32X



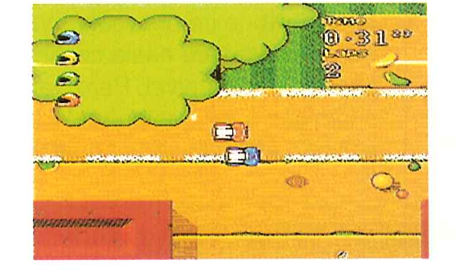
El nuevo cartucho que **Sega** pondrá a la venta para **Mega Drive 32X** será como un precioso viaje a través de un bosque encantado. Bajo un aspecto entrañable, **«Kolibri»** resultará ser **un shoot'em up** con personajes tan atípicos como pájaros, reptiles e insectos.

Vuestra misión consistirá en **"pilotar" un pequeño colibrí** por unos paisajes idílicos. Haciendo las veces de enemigos encontraréis todo tipo de insectos, mientras que los enemigos finales tomarán la forma de horribles **ranas, camaleones y bichos gigantescos.** El juego estará disponible **el próximo mes de diciembre** y tiene muchas posibilidades de encantar, dado el contraste entre su dulce aspecto gráfico y su endiablada acción.

«Micromachines 2» ataca en noviembre

LOS MICROCOCHES INVADEN LAS CONSOLAS NINTENDO

Será en el mes de **noviembre** cuando **Arcadia** ponga al alcance de los usuarios de **Super Nintendo y Game Boy** la segunda parte de los siempre divertidos Micromachines **de Codemasters**.



«Micromachines 2» supondrá una auténtica evolución con respecto a la primera parte, ya que en él encontraréis nuevos circuitos, nuevos vehículos, escenarios mucho más detallados con elementos que interactúan con la carrera, y trampas más hilarantes que nunca. Además, se permitirá la participación de **16 jugadores con un máximo de ocho simultáneos.**

Como de costumbre, **el sentido del humor, la originalidad y las sorpresas** continuas serán las bases sobre las que se asentará el éxito que a buen seguro cosechará este juego.

Llega «Mighty Morphin Power Rangers The Movie» para Super Nintendo

EL PODER DE LOS RANGERS NO TIENE FIN



Los incombustibles **Power Rangers** ya han llegado **a Super Nintendo** con la aventura correspondiente a su primera película. **Bandai** se ha encargado de traer a nuestro país este **«Mighty Morphin Power Rangers The Movie»** para los 16 bits de Nintendo, un juego que **ya está en la calle** y en el que os encontraréis con los chicos de Zordon dispuestos a combatir a Iván Ooze.

En esta ocasión, el guión de la película se ha convertido en un extenso **beat'em up para dos jugadores**. En él, no os va a ser fácil ostentar el título de Ranger, porque resulta que empezaréis a jugar con "traje de calle" y, a medida que vayáis recogiendo diversos items de poder, **iréis consiguiendo la vestimenta y los poderes** de este colorido grupo de superhéroes.





Ganadores del concurso PlayStation

CADA UNO DE ELLOS RECIBIRÁ UNA CONSOLA SONY PLAYSTATION

Diego Rebollo Olmedo (Baleares)
Carlos Esteban Amador (Baleares)
Alberto de Diego Martínez (Madrid)
Daniel Palomino Orantes (Barcelona)
Felipe Muñoz Carrascosa (Valencia)

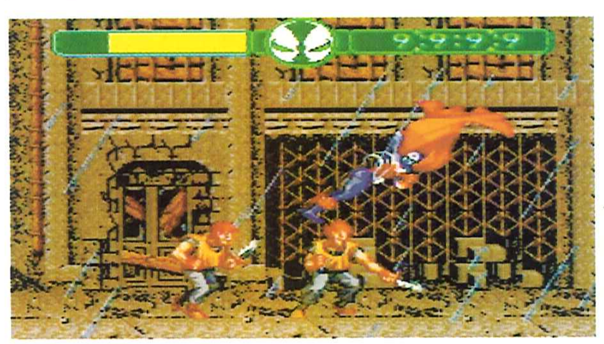

WORMS
Es tu turno
PC CD-ROM y 3,5", Super Nintendo, Mega Drive, PlayStation, Saturm, Game Boy, Mac, Mac CD-ROM.
Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.
TEAM17
ocean
Arcadia Software, S.A. Pº de la Castellana, 52 - 6ª Pl. - 28046 Madrid - Tel. (91) 5 61 01 97 - Fax (91) 5 62 75 05
© 1995 Team 17 Software Limited.

«Spawn», el heroe de Todd Mcfarlane, visto por Acclaim

UN NUEVO SUPERHÉROE PARA SUPER NINTENDO







Spawn desembarcará este mes **en los 16 bits de Nintendo** de la mano de **Arcadia** y con unos precedentes de auténtico lujo. Resulta que el padre de esta nueva criatura de **Acclaim** es **Todd McFarlane,** y que, por si fuera poco, nuestro encapuchado protagonista tuvo su origen en el mundo del cómic, donde, directamente, arrasó. Para demostrarlo, basta decir que durante dos años consecutivos ha sido **el cómic más vendido en U.S.A.** A ello hay que añadirle que **New Line Cinema ya está preparando una película** basada en este personaje.

Pero de momento, vamos a quedarnos con su aventura para Super Nintendo "made in Acclaim". **Un cartucho de acción** en el que este ex-agente del Gobierno, de vuelta del Más Allá gracias a un traje simbiótico, se enfrentará a tipejos como Malebolgia, Violator, Mad One u Overtkill. En total, Spawn tendrá por delante **40 niveles** en los que lucirá todos los súper poderes que le han convertido en uno de los personajes más populares del mundo del cómic, y de los que se aprovechará para tratar de repetir éxito en los 16 bits de Nintendo.

Un acuerdo con Laguna garantiza software de calidad para la compañía española

SPACO SE RELANZA EN LA DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Laguna es una empresa distribuidora alemana que cuenta con los derechos de distribución en toda Europa de los títulos para Super Nintendo y Game Boy de compañías como Capcom, Activision y Sunsoft. Pues bien, **Laguna y Spaco han llegado a un acuerdo para la distribución en nuestro país,** lo que significa que a partir de este momento la compañía española será la encargada de **poner a la venta en España los productos de las mencionadas Capcom, Activision y Sunsoft,** compañías que no disfrutaban hasta ahora de la ventaja de tener una distribución continuada. Por supuesto, si Laguna se hiciera con los derechos de otra compañía, ésta pasaría automáticamente a ser distribuida por Spaco.

Los primeros resultados de este acuerdo llegarán en forma de juegos tan esperados como **«Mickey and Minnie», «Megaman X2» y «Megaman 7» para Super NES**, y **«Megaman 4» para Game Boy,** todos ellos de Capcom. La aportación de Activision cuajará con la puesta a la venta de **«Mechwarrior 3050», también para Super NES.** Todos estos juegos serán puestos a la venta **en las próximas semanas.**

Un matamarcianos tradicional para la potente PSX

OCEAN Y ARCADIA NOS ACERCAN «RAIDEN PROJECT»

Desde el mes de **octubre** es posible adquirir uno de los shoot'em up que más éxito han cosechado en los arcades: **«Raiden»**. Sus programadores originales, **Seibu**, han sido los encargados de realizar esta versión **para PlayStation**. **Ocean** la ha publicado, la inevitable **Arcadia** la ha puesto a la venta, y por fin, bajo el nombre de **«Raiden Project»**, podréis encontrar las dos partes de dicho arcade.

La conversión realizada por Seibu es tan realista que incluye una **opción para jugar con la pantalla alargada** como ocurría en la recreativa. El juego no tiene secretos, es una **matamarcianos tradicional,** pero que ofrece la calidad y definición gráfica que sólo puede demostrar una consola como PlayStation. Con él, diversión, acción y una buena descarga de adrenalina están aseguras.











I will finish those pesky
Power Rangers off!
Growl Growl Growl

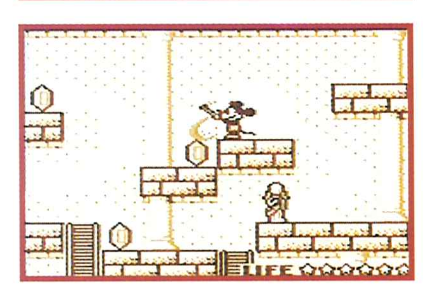


SABAN
ENTERTAINMENT

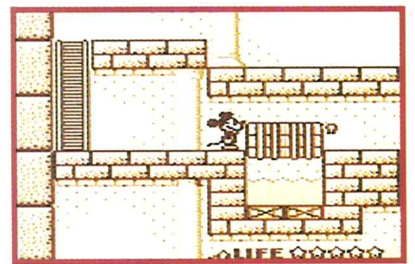
«Mickey Mouse Magic Wand» para Game Boy

UN DETECTIVE CON OREJAS DE RATÓN





En esta nueva aparición en Game Boy, Mickey presentará su aspecto más "juvenil".



Mickey Mouse volverá a las andadas en Game Boy con un juego que se alejará de sus últimas apariciones en consola. Para esta "reentré" los chicos de **Nintendo**, responsables de que el juego llegue a vuestras manos **en diciembre**, se han decantado por un **puzzle plataformero**. Infinidad de niveles, aumento progresivo de la dificultad e items variados serán los componentes de esta aventura, en la que no faltarán una bruja, un castillo encantado y el resto de elementos que componen **el universo Disney.**

Y ¿qué habrá que hacer? Pues muy sencillo, explorar las estancias del castillo hasta localizar todos los iconos que conforman **los rostros de Donald, Minnie, Daisy, Pluto** y compañía.

Con éstos, ya son 30 los existentes en España



INAUGURADOS TRES NUEVOS CENTROS MAIL

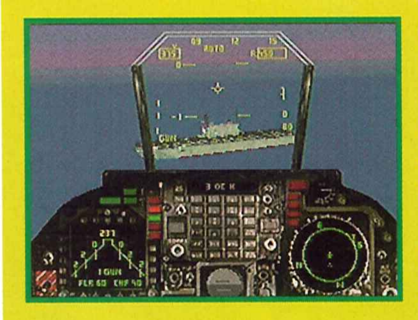
Almería, Valladolid y Palma de Mallorca son las tres afortunadas ciudades que cuentan, a partir de este mismo mes, con un flamante **Centro Mail**. Con estos nuevos establecimientos **ya son 30** los Centros Mail dispersos a lo largo y ancho del territorio nacional. Por si fuera poco, a los que funcionan en nuestro país hay que sumar el establecimiento que la cadena inauguró este año **en Argentina.**

Tras su reciente lanzamiento en nuestro país

3DO SE VISTE DE GALA



FLYING NIGHTMARES



Parece que la consola de **Goldstar** va calentando motores y animando un mundillo consolero demasiado protagonizado por Sega, Sony y Nintendo. Después de su más bien sigiloso lanzamiento en España, los responsables de **Studio 3DO** han decidido forzar la maquinaria con tres prometedores títulos para los próximos meses: **«Flying Nightmares», «Battlesport» y «Captain Quazar».**

El primero es **un simulador de vuelo que Domark anunció hace ya bastante tiempo**, y que al fin se encuentra disponible en las tiendas del Reino Unido. Sus méritos principales residen en que se trata del primer título de su género para 3DO y en que presenta tres modos de juego: **arcade, combate y estrategia.** Además, la acción se desarrolla a una velocidad de vértigo, con decorados tridimensionales y una atronadora banda sonora.

Por su parte, **«Battlesport»** se enmarca en ese género que últimamente se está extendiendo como la pólvora por los nuevos formatos. Nos referimos a esos **enfrentamientos cibernético-deportivos que están protagonizados por vehículos espaciales** en lugar de personas. En este juego los contendientes tratarán de introducir el balón en la portería contraria, esquivando los mortíferos disparos del bando rival. Para ello, tendréis a vuestra disposición **12 tanques**, cada uno con sus propias armas, y multitud de valiosos objetos dispersos por el terreno de juego. Y todo ello repleto de polígonos y demás formas geométricas que están tan en boga hoy en día.

Por último, si queréis una sugerente **mezcla de simpatía y disparos**, nada más indicado que echar unas cuantas partiditas a **«Captain Quazar»**. Bajo el pretexto de salvar vuestra galaxia del ataque de un grupo de malhechores extraterrestres, os liaréis a tiros a lo largo de **nueve frenéticos niveles** distribuidos en tres mundos diferentes, con una fase final en la que se librará el combate definitivo.



CAPTAIN QUAZAR



BATTLESPORTS



EA SPORTS™ presenta la NBA de última **generación.** La tecnología de 32 bits ha creado Virtual Stadium™ y la posibilidad de ver la acción desde cualquier punto que se desee. Incluye 32 equipos de la NBA, con 2 nuevos equipos en expansión, los Vancouver Grizzlies y los Toronto Raptors. Incluso es posible crear jugadores propios, lo que permite seguir todos los cambios que se produzcan en la NBA durante la temporada completa. Se han incorporado más de 40 funciones nuevas, incluyendo diagramas animados de juego y estadísticas en pantalla. La mejora en la jugabilidad y la presentación al estilo televisivo le llevarán lo más cerca que se puede estar de un auténtico partido de la NBA. **Ha cambiado el mismísimo juego: es NBA Live 96.**



Disponible en **PC CD-ROM, SEGA Mega Drive™, Super NINTENDO™**

Visite EA SPORTS en Web en http://www.ea.com/



if it's in the GAME, it's in the GAME

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**



Nintendo participa en la película infantil más cara del cine español

GAME BOY Y BOM BOM CHIP EN "EL NIÑO INVISIBLE"

Los productos de Nintendo, especialmente la portátil, compartirán protagonismo con el grupo infantil **Bom Bom Chip** en la que ya se ha convertido en la producción más cara del cine español dedicada a un público infantil, **"El niño invisible"**. Con un presupuesto de **450 millones de pesetas** y bajo la dirección de **Rafael Moleón**, los miembros de Bom Bom Chip (Sergio, José Luis, Estela, Cristina y Rebeca) protagonizan una película de aventuras que les lleva a viajar a través del tiempo. Y en esos viajes es donde entrará en juego **Game Boy**, ya que la portátil de Nintendo es **el instrumento que permite a los protagonistas retroceder a épocas pasadas**.

"El niño invisible" se estrenará por todo lo alto **a principios del próximo mes de diciembre**, mientras que la banda sonora de la película, de la que se tiene previsto vender **unas 200.000 copias,** saldrá a la venta **a mediados de noviembre.**

Arcadia y Euromax presentan Odissey

UN NUEVO PAD PARA SATURN

Arcadia ha puesto a la venta durante el mes de octubre un nuevo periférico **para la 32 bits de Sega**. Se trata de **Odisey**, un completo pad de control con características irresistibles.

El mando, creación de **Euromax,** incorpora como extra más atractivo **seis botones de turbo**, además de los seis botones normales de pad de Saturn. Otra interesante función, la llamada **"Slow Motion",** os permitirá ralentizar la acción para que no haya juego que se os resista. Y todo esto en una carcasa de reducido tamaño, con **diseño ergonómico** y cómodo acceso a todos los controles.

THQ nos abre los caminos de la Fuerza

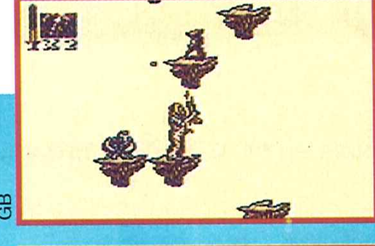
EL JEDI REGRESA EN LAS PORTÁTILES

Será durante el mes de **noviembre** cuando **«The Return of the Jedi»** haga su aparición estelar **en Game Boy y Game Gear. THQ** ha sido la encargada de realizar las versiones de ambos cartuchos, y **Arcadia** la responsable de que vayan a aparecer en nuestro país. Un tándem que en los últimos tiempos está surtiendo de calidad a las portátiles de Sega y Nintendo.

El juego ya le conocéis todos. Manejando **a Han Solo, Luke Skywalker, Chewie, Leia y un ewok,** deberéis repasar el argumento de la tercera parte de "La Guerra de las Galaxias". La carrera por los bosques de Endor, el enfrentamiento con el Emperador o la destrucción del palacio de Jabb el Hutt serán algunos de los retos que este juego tiene preparados para los propietarios de las portátiles.



GB


GB

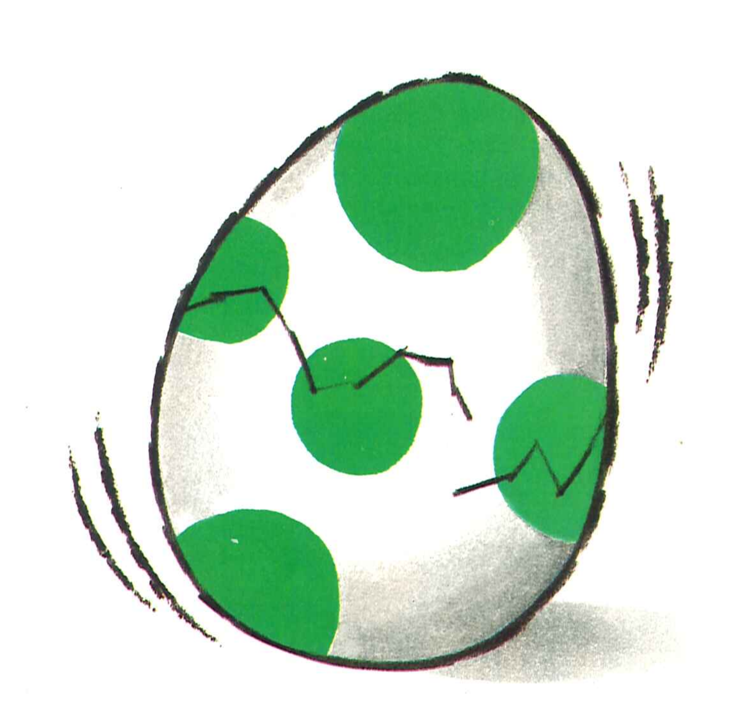
GB


GG


GG


GG

CREASE O NO,
HACE CUATRO AÑOS
UN GRUPO DE HUMANOS
PUSO UN HUEVO.



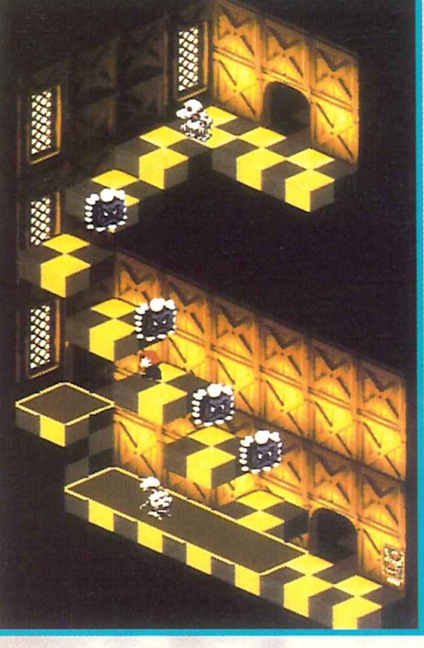
YA NO
PODIAMOS MANTENERLO
EN SECRETO.

Super Mario RPG

¿Qué haría Mario en una aventura de rol?







Nintendo se ha propuesto no dejar descansar a Mario y ya le ha buscado una nueva aventura en sus 16 bits: **«Super Mario RPG»**. Es decir, las andanzas del personaje de Miyamoto en el fascinante mundo del rol. Este cartucho verá la luz **en Japón hacía el 27 de enero del 96,** pero a modo de anticipo, vamos a contaros algunas de las características más llamativas de «Super Mario RPG» para Super Nintendo.

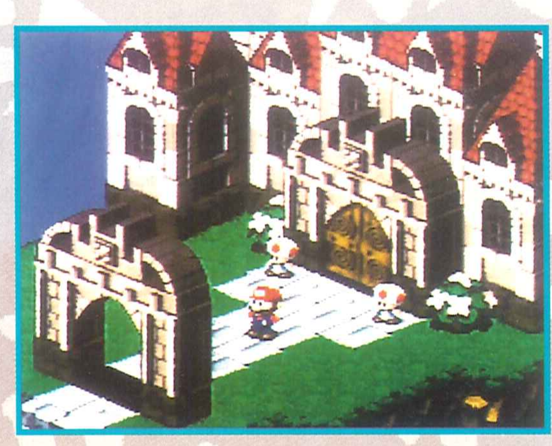
En primer lugar, **no será un juego de rol tradicional,** ya que combinará los elementos típicos del género **con las plataformas, la resolución de enigmas y la búsqueda de rutas secretas** (sí, en plan «Zelda»). Mientras, Mario emprenderá por enésima vez la búsqueda de la Princesa Peach (más conocida por estos lares como Daisy). Para ello contará con la colaboración de cuatro personajes: **Buki** (un bromista por naturaleza), **Margarita** (un ave que sueña con ser princesa y siempre va acompañada por su fiel Dodo), **Dukati** (un topo aficionado a fabricar bombas) y **Croco** (un cocodrilo amante de las monedas de oro).

Pero lo más llamativo de este juego, que todavía está en proceso, será el **absoluto predominio de los gráficos poligonales en 3D,** comprimidos para que puedan ser almacenados en un cartucho destinado a la Super. A esto hay que añadir el que será el gran secreto de «Super Mario RPG»: **el chip DSP,** más conocido como **SA-1.** Este "pequeño ingenio" hace posible la descompresión de la información en una relación de 4 a 1, es decir, que **el juego tendrá 128 megas de información comprimida en un cartucho de 32 megas.**

Además, para la realización de «Super Mario RPG» se está empleando **la técnica ACM** (la misma de «Donkey Kong»), por lo que a lo ya mencionado tenéis que sumar **perspectiva isométrica, mapeados asombrosos, renderizaciones** y otras virguerías visuales y sonoras. Eso sí, nos tememos que estas maravillas **no llegarán a Europa hasta marzo.**









Mario volverá a cobrar vida gracias al laureado "rendering", e iniciará una nueva búsqueda de la Princesa Daisy gracias a la perspectiva isométrica. El resultado será tan espectacular como divertido.

Consola: Super Nintendo

Compañía: Nintendo

Megas: 32

Antecedentes: Aunque será totalmente novedoso, en el aspecto gráfico recordará a «Donkey Kong» y «Killer Instinct», y en su desarrollo al «Equinox» de SNES o a aquel «Solstice» para NES.

SUPER MARIO WORLD 2. PRESENTAMOS EL MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS JAMAS INCUBADO.

TAPSA/NWAyer

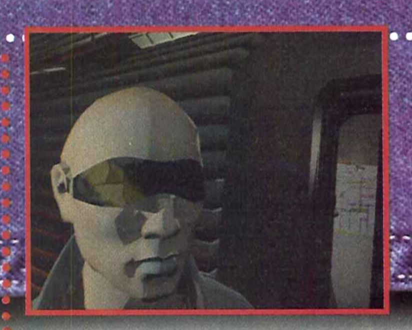
LO QUE HACE 4 AÑOS PARECÍA UN SUEÑO, HOY ES EL MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS CREADO PARA UNA CONSOLA: SUPER MARIO WORLD 2, EL JUEGO QUE HA HECHO QUE LOS DEMÁS YA SEAN HISTORIA. PORQUE POR PRIMERA VEZ SE UTILIZA LA TÉCNICA MORPHMATION, QUE PERMITE LA GENERACIÓN DE EFECTOS TAN ESPECIALES COMO EL SCALLING Y LAS ROTACIONES DE 360 GRADOS. Y PORQUE SU CHIP SUPER FX2 GESTIONA HASTA 6 PLANOS DE SCROLL SIMULTANEAMENTE. TODO ELLO CON EL OBJETIVO DE LLEVAR A BABY MARIO (SÍ, EL MARIO QUE TÚ CONOCES, PERO RECIÉN NACIDO) A LA TIERRA DE SUS PADRES. PERO ANTES TENDRÁS QUE PASAR POR 6 FANTÁSTICOS MUNDOS, CON 8 FASES CADA UNO, EN LOS QUE TE ENCONTRARÁS 130 ENEMIGOS DIFERENTES. SUPER MARIO WORLD 2: TODA LA DIVERSIÓN DE MARIO Y YOSHI MULTIPLICADA POR 2.



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44



Nintendo España, S.A.





Top gun



Una conversión de altura. El grupo de programación **MicroProse**, más conocido por estos pagos americanos como **Spectrum Holobyte**, ha realizado la conversión **para PlayStation** del filme **«Top Gun»**. En ella os pondréis a los mandos de un F-14 Tomcat y lucharéis en pos del trofeo Top Gun con un buen número de avezados pilotos.

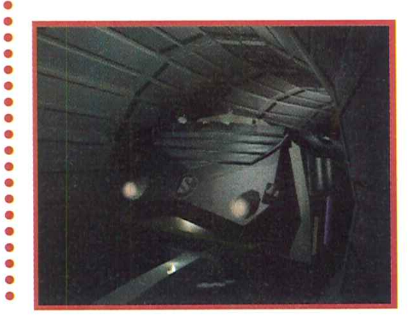
El aspecto general del programa es bastante "peliculero", con **secuencias rodadas** por la propia MicroProse, locutores que narran la acción, e incluso se han introducido **fragmentos musicales de la película original.**

Sato city



La ciudad del futuro. Una compañía poco prolífica hasta ahora en el mundo de las consolas, **Merit Studios**, ha llevado una típica aventura a los circuitos **de PlayStation.** Su argumento se basa en una ciudad futurista, Sato City, una malvada corporación, Satocorp, y **un ex-policía llamado Skinner**, en el que están puestas todas las esperanzas de la humanidad.

Todo ello con las resonantes voces de fondo de un **reparto de actores profesionales**, que escucharéis mientras recorréis las sórdidas calles de Sato City en busca de los cuarteles generales de la corporación.

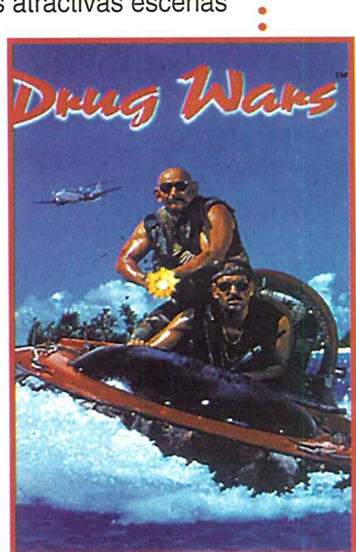


Toh shin den

Una agradable sorpresa en SegaSaturn. **Takara** ha realizado lo que se podría considerar "la jugada del siglo", al anunciar que la versión de **«Toh Shin Den» para Saturn** estará disponible **en Japón antes de las próximas navidades**. Una noticia en principio sorprendente, ya que no se esperaba que el aclamado juego para PlayStation saltara a otro soporte, pero resulta que Takara ya trabajaba desde hace unos meses en esta conversión.

Lo que aún se desconoce es **si se incluirán novedades ni en qué consistirán éstas**, ya que el desarrollo del programa se está llevando en el más absoluto secreto.

Drug wars



La ley del videofuego. El último lanzamiento de **American Laser Games** se llama **«Drug Wars»** y está a punto de irrumpir en los circuitos **de 3DO.** Esta vez vuestra misión consistirá en eliminar todo resquicio **del tráfico de drogas,** valiéndoos para ello de esa pistola llamada **Game Gun** tan característica de esta compañía americana.

Toda la acción se desarrollará en medio de unas atractivas escenas de película. En ellas, y aparte de disparar, tendréis la oportunidad de **pilotar lanchas motoras** y de viajar a Sudamérica a capturar en "su propia casa" a los grandes barones del narcotráfico.

X-Com: enemy unknown



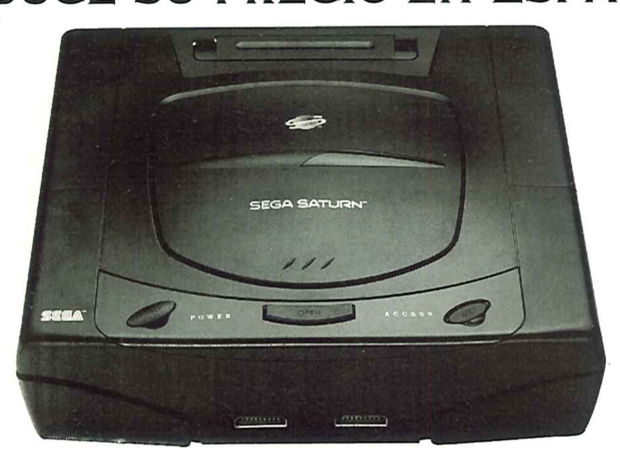


La amenaza invisible. Los programadores de **MicroProse** van a apostar por un género que combina **la estrategia con la acción,** de la mano de **«X-COM» para PlayStation**. El juego se centra en el año 1999, y se basa en una unidad especial de combate denominada X-COM. Por supuesto, vosotros seréis los elegidos para comandarla en dos zonas de juego: Geoscape y Battlescape.

Como curiosidad, decir que se han incluido **secuencias de animación entre fases**, y que este juego es compatible tanto con el ratón como con la tarjeta de memoria de PlayStation.

A LOS CUATRO MESES DE SU LANZAMIENTO

SEGASATURN REDUCE SU PRECIO EN ESPAÑA



Sega Consumer Products S.A. ha anunciado una reducción en el precio de su sistema de nueva generación, por lo que a partir de ahora SegaSaturn pasa a costar 69.900 pesetas.
El nuevo precio supone una reducción de 10.000 pesetas con respecto al inicial, con el que este soporte apareció en nuestro país allá por el mes de julio.
Hay que recordar que Sega España lanzó el sistema Saturn en un pack que incluía «Virtua Fighter», con un precio recomendado de 79.900 pts.
Según ha declarado José Ángel Sánchez, Director General de Sega Consumer Products S.A., "las economías de escala, tras el enorme éxito mundial de Saturn, han entrado en juego, y combinadas con una mejora en la paridad libra-yen, han hecho posible esta reducción". Una reducción que "forzará a Sony a competir con un producto objetivamente más completo en el mismo rango de precio".
Pero el nuevo precio de SegaSaturn no es la única noticia surgida en torno a la venta de esta máquina, ya que el pack que desde ahora se puede adquirir por las 69.900 pesetas incluye el simulador «Daytona USA» en sustitución del mencionado «Virtua Fighter».
Por otro lado, Sega tiene previsto seguir realizando conversiones de sus recreativas de más éxito para su sistema multimedia, así como lanzar un catálogo de más de 100 títulos para Saturn en Navidad.

¿PODRÍA REPETIR...

"No se puede decir que Sega y Sony hayan tenido un buen comienzo por vender un millón de consolas, hay que vender entre 3 y 5 millones".
Hiroshi Imanishi, de Nintendo Japón, en declaraciones a The Asahi Evening News.

"Una reducción de precios siempre ha estado dentro de nuestros planes".
José Ángel Sánchez, Director General de Sega España, en declaraciones referentes al nuevo precio de la máquina SegaSaturn.

"PlayStation es el producto más adecuado, al precio más adecuado, y en el momento más adecuado".
Chris Deering, Presidente de Sony Computer Europa, en declaraciones acerca del éxito de ventas de PlayStation en el Reino Unido.

FUNSOFT ADQUIERE UNA PARTICIPACION MAYORITARIA DE ARCADIA

El grupo Funsoft ha adquirido una participación mayoritaria en la distribuidora Arcadia Software S.A.
Funsoft es uno de los líderes en el mercado de multimedia, distribución panaeuropea y publicación multilingüe y opera a través de sus compañías subsidiarias en Alemania, Benelux, Austria, Suiza, Francia y UK. Funsoft UK fue recientemente establecida en colaboración con THE, el distribuidor líder británico de software de entretenimiento, vídeo, audio y multimedia y que ahora se encarga de la distribución de Nintendo en el Reino Unido.
Funsoft reforzará la posición de Arcadia en el mercado español, posición ya de por sí bastante sólida al poseer en exclusiva los derechos de distribución de compañías como Acclaim, Takara, THQ, Ocean, JVC, Interplay, Empire o Sales Curve.

RETROCESO DEL MERCADO EUROPEO DE VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DE ORDENADOR

Siguiendo con la tónica marcada el pasado año en el sector de los videojuegos, un estudio realizado por Durlacher Multimedia ha descubierto la franca recesión en que se encuentra este mercado.
En el mercado europeo, se ha producido una caída de ventas del 21% durante el periodo 1993-96, aunque si se toma como punto de partida el periodo 1994-96 el retroceso es sólo de un 0,4%.
En cuanto al español, presenta una caída de un 30% para el periodo 1993-96. En todo caso, en este estudio no se han tenido en cuenta los datos referentes a las consolas de nueva generación, de las que se espera un punto máximo de ventas en 1998.

PLAYSTATION ARRASA EN EL REINO UNIDO

La consola de Sony ha supuesto un increíble éxito de ventas en Inglaterra, superando en su primer día de venta al público las marcas que establecieron en su momento Mega Drive, Game Boy o Super Nintendo. Y es que PlayStation salió al mercado británico el viernes 29 de septiembre, vendiendo en ese fin de semana 20.000 unidades.
En general, casi todos los establecimientos respetaron el precio de venta al público que Sony había fijado para su máquina (299 libras), aunque algunos jugaron sus propias cartas. Éste fue el caso de Toys'R'Us, que se desmarcó del resto al ofrecer la consola con el juego «Street Fighter The Movie» por 287 libras.
Además, el éxito de PlayStation no se ha limitado al mercado británico, pues se calcula que 100.000 hogares europeos cuentan ya con una consola de Sony.

LUCAS ARTS FICHA POR NINTENDO

El llamado "Dream Team" de Nintendo cuenta con un nuevo miembro, ya que Lucas Arts también prepara un proyecto para Ultra 64. La compáñía de George Lucas está desarrollando una aventura llamada «Shadows of the Empire» para el nuevo soporte de la Gran N.
Se tratará de una nueva entrega de la saga «Stars Wars», en la que el jugador asumirá el papel de un joven rebelde en el que recae el destino de los Caballeros Jedi. Es decir, una vuelta de tuerca más a la exitosa saga, con nuevos personajes que se sumarán a los archiconocidos.

EN LA REALIDAD

PHOTO CD

Una auténtica pasada, revelando tus fotos de una manera sencilla y económica en un CD, podrás realizar multitud de efectos fotográficos y acceder a un sistema especialmente diseñado para ordenar tu archivo y convertirte en todo un profesional de la fotografía.

AUDIO CD:

Te lo podemos decir más alto pero no más claro. SEGA SATURN incorpora tecnología de sonido digital de última generación para reproducir con la máxima calidad tus compact disc musicales, si quieres comprobarlo dale caña y pega la oreja. Bailarás para siempre.

VIDEO CD:

Incorporando una tarjeta de VIDEO-CD a SEGA SATURN podrás disfrutar viendo tus películas favoritas con la máxima calidad y manejar a tu antojo infinidad de trucos y posibilidades de manipulación que descubrirás en tu propia sala de cine.



PELIGROSAMENTE

REAL

Apple y Bandai presentarán un nuevo soporte en los próximos meses

Pippin, el que faltaba

Será el último en llegar, -con permiso de Ultra 64-, pero no por ello resultará el menos capacitado. "Pippin", nombre provisional con el que se conoce al sistema desarrollado por Bandai con tecnología de Apple, se encuentra en pleno proceso de gestación. Sin embargo, no hemos podido resistir la tentación de ofreceros la última hora sobre este revolucionario sistema que -según lo definen sus propios creadores-, se encuentra a caballo entre las consolas y el PC.

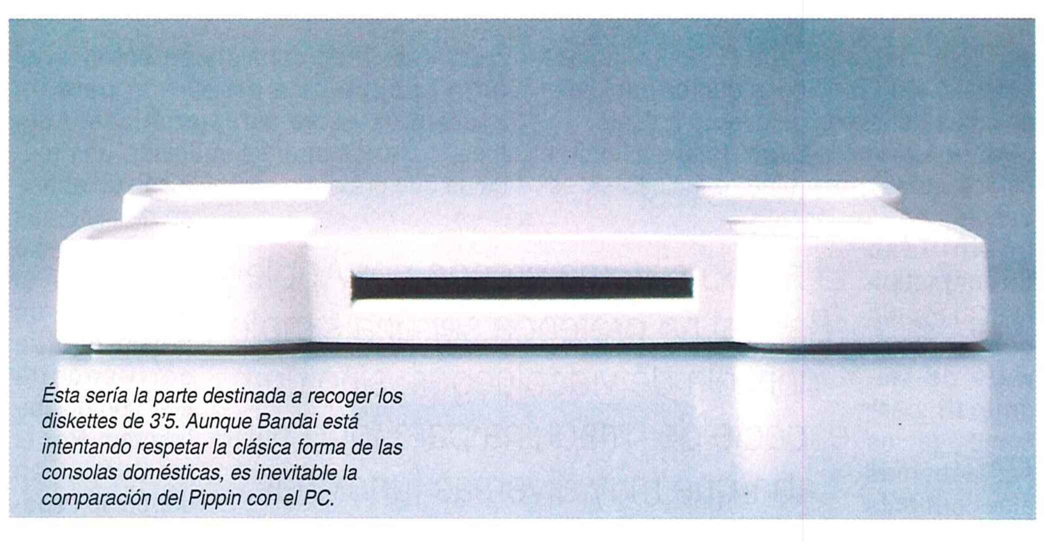
Como ya os habréis dado cuenta, las informaciones sobre este proyecto llegan por andanadas. Sin embargo, esta vez parece que **Bandai** ha decidido poner las cartas sobre la mesa, y revelarnos en qué estado se encuentra todo lo que rodea al Pippin.

Por el momento, **Mr Shin Unozawa, Director General de este Proyecto,** nos ha dejado claro cuáles son los objetivos de este nuevo soporte: agarraros donde podáis, pues los señores de Bandai aseguran que **su soporte no puede encuadrarse en ninguna categoría conocida**, y que sería necesario **crear un nuevo status que estaría exclusivamente ocupado por el Pippin;** ahí es nada.

Según Bandai, está máquina se encuentra **a medio camino entra las consolas y el PC.** De hecho, una de las premisas que constantemente reiteran, es que **básicamente no se trata de una máquina para jugar** al estilo de Saturn o PlayStation, aunque ésa sea una de sus funciones.

Lo que Bandai pretende es crear un sistema que pueda ofrecer a los usuarios diferentes servicios, **una especie de "máquina para todo"** capaz de competir con ordenadores y consolas al mismo tiempo. Por eso, el sistema Pippin contará entre sus elementos con **un set de TV, un CD-ROM, una conexión a red y una unidad de diskettes de 3,5.** Como podéis ver, no le falta de nada.

Pero para que os hagáis una idea lo más aproximada posible del tipo de máquina del que estamos hablando, qué mejor que citar algunas de sus funciones. Bandai pretende que en su sistema se pueda trabajar **con procesadores de texto e incluso con programas de diseño gráfico,** como el



Ésta sería la parte destinada a recoger los diskettes de 3'5. Aunque Bandai está intentando respetar la clásica forma de las consolas domésticas, es inevitable la comparación del Pippin con el PC.

Todas estas imágenes corresponden al soporte madre, que todavía no es la máquina definitiva. Sin embargo, Bandai asegura que mantendrá muchos de sus elementos, como la simplicidad y la sobriedad de la carcasa.

conocido Photoshop. En este sentido, Mr Unozawa aseguró que están trabajando para que se puedan utilizar este tipo de programas sin necesidad de disco duro, aunque también **existe la posibilidad de instalar el propio disco duro en el Pippin**. En cualquier caso, no se cree que existan problemas que impidan utilizar esos programas.

Bandai también esta poniendo mucho empeño en la capacidad comunicativa del Pippin. De hecho, están recibiendo multitud de ofertas de compañías japonesas y americanas para **aprovechar estas posibilidades comunicativas.** El objetivo es proporcionar a los usuarios un servicio educativo en el que el Pippin **haga de enlace entre profesores y alumnos desde sus propias casas.** De hecho, este sistema de educación a distancia ya lleva algunos años funcionando en Japón a través del PC, y Bandai pretende que el Pippin pueda realizar esa función, pero a un coste mucho más reducido.

Dentro de las posibilidades de este sistema, también se encuentra una **opción para karaoke** (que tanto gusta a los nipones) y, sobre todo, una **conexión a red con**

Especificaciones detalladas del sistema Pippin

- Microprocesador RISC PowerPC 603 a 66 MHz.
- Arquitectura de 64 bit. Superescalar con procesamiento de 3 órdenes cada ciclo de reloj.
- Caché de datos de 8 KB y caché de instrucciones de 8KB integrado.
- Procesador con decimal flotante integrado de precisión simple y doble.
- Memoria de sistema/vídeo de 6 MB de nuevo diseño.
- Unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad.
- Fácil aplicación de memoria, con tarjetas de 1, 2, 4 y 8 MB.
- ROM de 4 MB.
- Posible respaldo mediante almacenamiento y lectura sobre RAM estático.
- Función de vídeo:

. Apoyo de vídeo de 8 y 16 bit.
. Memoria intermedia dual que permite una fácil reproducción de imágenes.
. Monitor compatible para Video-S del sistema PAL y NTSC, imágenes compuestas y VGA (640 x 480).
. Capacidad de reproducción de 16,7 millones de colores.

- Función de audio:

. Reproducción de sonido estereofónico de 16 bit con la calidad de los CD.
. Capacidad de grabación digital con sonido estereofónico de 16 bit.

- Función de comunicaciones:

. Apoyo de Geo-port.

- Controlador:

. Es posible hasta un máximo de 4 jugadore con las normas ADB (Aplle Desktop Bus).
. Está prevista la compatibilización con el teclado y ratón de las actuales normas ADB.

- E/S de datos:

. Dos accesos en serie.

- Posibilidad de expansión:

. Ranuras para conexión de periféricos como unidad de diskettes, unidad de disco duro, tarjeta de acelerador gráfico, tarjeta de compresión y descompresión, etc..

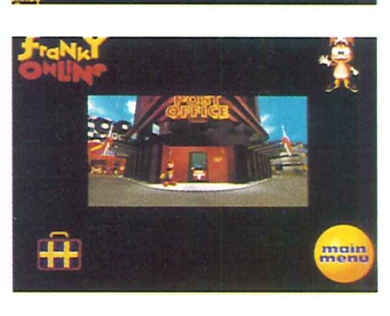
Un servicio exclusivo llamado "Franky on Line"



Dentro de las posibilidades comunicativas del Pippin, destaca un servicio sobre el que Bandai está poniendo verdadero interés. Se trata de una **conexión a red al estilo "Internet"**, pero con la salvedad de que sería **exclusivo para los usuarios del Pippin.** En otras palabras, un servicio "on line" para conectarse a través de la máquina de Bandai.



En esta red se ofrecerán multitud de servicios, como por ejemplo la posibilidad de **realizar compras, consultar dudas, recibir noticias, organizar competiciones entre varios usuarios conectados,** etc. Incluso se está pensando en **programar juegos para esta red**, algo que llevaría el atractivo nombre de **"Communication Games"**. La responsable de esta prometedora idea es una compañía llamada **Future Pirates**, con gran experiencia en este campo.





La propia Bandai ha sido la responsable del diseño del pad. La inclusión de un "tracking-ball" se ha hecho necesaria para poder compatibilizar el software de Macintosh. Aún así, se trata de una simple versión provisional, en la que ni siquiera el color es definitivo.

servicio exclusivo para el Pippin llamada **"Franky On Line"** de la que os hablamos con más detalle en un cuadro adjunto.

Por supuesto, los juegos también tendrán cabida en esta máquina, e incluso se especula con **la posibilidad de compatibilizar al Pippin con el software de Macintosh,** pero como ya os señalábamos anteriormente se convierte en una función más, ni mucho menos en la principal.

> El nuevo sistema creado por Apple y Bandai no pretende ser una simple consola de videojuegos, sino una especie de "máquina para todo" que abarque muy diversas funciones.

En definitiva, parece claro que lo que Bandai está creando es un soporte atípico, cuyas posibilidades, aunque impresionantes, pueden resultar un tanto desconcertantes. Todo consiste en **saber si el gran público está preparado para un aparato de estas características.** Además, como os podréis imaginar, una máquina que pretende competir con un abanico de sistemas tan amplio sólo puede salir al mercado a un precio que se corresponda con sus posibilidades. Por el momento, en Japón se especula con una cifra cercana a los **50.000 yens (unas 70.000 pts)**, pero sin duda cuando llegue a nuestro país -según Bandai España esto ocurrirá **antes del verano del 96**- esa cifra puede verse considerablemente aumentada. Pero eso ya es otra historia.

Primeros títulos para Pippin

*Nada menos que **300 grupos de programación** se encuentran trabajando en software para el Pippin. Bandai pretende que junto con el lanzamiento de la máquina estén disponibles unos **130 títulos**, de los cuales sólo **30 serán juegos.** Y es que la variedad será la nota predominante en la oferta del Pippin, ya que incluirá desde **programas educativos hasta software para oficina, de comunicación, programas domésticos, etc.***

*En cuanto a los juegos, sabemos que hay compañías de prestigio comprometidas con Bandai -como **Namco**- y alguna que otra íntimamente relacionada **con el PC-CD-ROM.** Éstos que os presentamos son los primeros títulos que saldrán a la venta.*

Driving Train



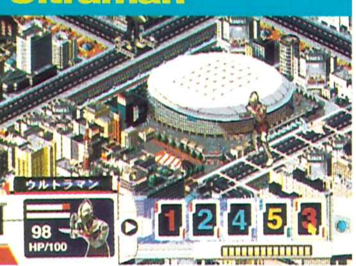
Todo un original simulador de trenes de alta velocidad, como no podía ser de otra manera al provenir de Japón.

Kidousenshi Gundam



Uno de los pocos títulos de la primera hornada, que se encuadra en la acción clásica y el combate en todas sus formas.

Ultraman



Uno de los héroes clásicos en Japón va a sumergirse ahora en una aventura al estilo de los juegos de tablero.

Victoria Park



Toda una demostración de gráficos renderizados en 3-D, para una aventura con personajes y situaciones fantásticas.

Floppy Exchange Diary



Nada más y nada menos que un programa para intercambio de todo tipo de mensajes entre diferentes personas.

Gundam



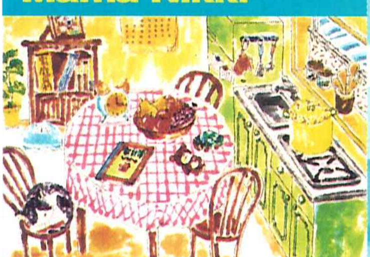
Un práctico y atractivo modelador virtual con el que se podrán ejecutar diferentes sistemas de diseño gráfico.

Gundam



Éste podrá ser el resultado final de diversas formas creadas a base de este curioso programa de diseño.

Mama Nikki



Traducido, sería el Diario de Mama, uno de los programas encuadrados en el software doméstico y de contabilidad.



Astérix & OBELIX
GAME BOY
Nintendo
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
INFOGRAMES
Astérix & OBELIX
Solero&Solero
Club Nintendo
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44

GAME MASTERS por M.A.D.

Entrevista en exclusiva con sus programadores

Sega Rally ya prepara sus motores para competir en Saturn

Se trata de un nuevo reto para la máquina de Sega. Según sus detractores, de una nueva prueba de fuego. Primero fue «Virtua Fighter», después «Daytona», y ahora le ha tocado el turno a «Sega Rally». Sega está poniendo todos los medios a su alcance para lograr una conversión sublime. Los programadores del juego, Mizuguchi y Nakamura, nos cuentan en exclusiva los entresijos de la conversión más esperada del momento. Nadie mejor que ellos sabe lo que nos deparará este juego cuando salga al mercado en enero.

Durante el pasado Rally de Indonesia, los responsables de «Sega Rally» para Saturn, Nakamura y Mizuguchi, se pusieron en contacto con un miembro del equipo Toyota.

El edificio del Departamento de Consumo de Sega está situado cerca del aeropuerto de Haneda, en Tokyo. Allí contacté con dos de las mentes más privilegiadas del sector, **Mr. Nakamura**, del departamento CS 3 y **Director de «Sega Rally» para Saturn**, y **Mr. Tetsuya Mizuguchi**, productor de esta conversión y **responsable directo de la realización de «Sega Rally» Arcade.** De éste último ya os he hablado en alguna ocasión, ya que además es **Director del departamento AM#3**. Ambos se mostraron totalmente dispuestos a responder todas mis cuestiones.

M.A.D.: ¿Será la versión de Saturn idéntica a la versión arcade? Y si no es así, ¿cuáles



serán las diferencias?

Nakamura: Básicamente sí, el juego incluye un modo arcade idéntico a la versión arcade del juego. Sin embargo, la conversión no puede ser completamente igual. La versión arcade se realizó para el Model 2, donde por ejemplo la resolución es mucho más alta. En Saturn hemos vuelto a crear una versión original del juego. De todos modos, la sensación será exactamente igual en ambos juegos.

Mizuguchi: «Sega Rally» arcade se creó, obviamente, como una máquina recreativa. Ahora, en cooperación con los programadores del software domésticos, estamos intentando averiguar qué es lo que le puede interesar ver al jugador en su casa. En la versión arcade, los ajustes en los vehículos no eran posibles. Junto a Nakamura estamos trabajando en esos ajustes, como por ejemplo todo lo relacionado con las ruedas. A nosotros nos gustan los coches reales, y nuestra intención es conseguir el mayor realismo posible en el juego, pero también queremos que éste se adapte a las necesidades y gustos del jugador. Por ejemplo, en el "Time Attack Mode" estamos pensando en incluir una opción que puede ser alucinante, aunque parezca poco real. Desgraciadamente, no podemos revelar de qué se trata todavía. Puede que también incluyamos otro modelo de coche, pero son cosas que aún no están decididas. Por cierto, a lo mejor también os encontráis con una nueva perspectiva en la versión final del juego. Primero completaremos una versión perfecta del juego arcade, y después incluiremos todas las opciones y detalles que veamos interesantes.

M.A.D.: ¿Habrá un modo para dos jugadores?

Nakamura: Estamos pensando en ello. Podríamos elegir entre diferentes opciones: split-screen, link-cable... Nos decidiremos por una de ellas en poco tiempo. El principal problema es que este modo de juego tiene que trabajar con el doble de datos que cualquier otro modo, y eso puede hacer perder calidad al juego, sobre todo en las texturas. No estamos dispuestos a que eso suceda, así que finalmente optaremos por la opción más conveniente.

M.A.D.: ¿Cuántos polígonos se utilizan para los coches?

Nakamura: En comparación con la versión arcade, el número de polígonos es sensiblemente inferior. Con el Model 2 el diseño de los coches es mucho más preciso y se pueden incluir más detalles. El Model 2 es más poderoso que la Saturn, pero ambos soportes utilizan técnicas diferentes, de modo que Saturn casi puede igualar la calidad de la versión recreativa. En apariencia, los coches de uno y otro juego parecen casi idénticos.

M.A.D.: ¿Es el mismo equipo que realizó el juego original el que lo está convirtiendo para Saturn?

Nakamura: No, no tiene nada que ver. La única coincidencia reside en la persona de Mizuguchi, que lideró la realización del juego original y ahora esta supervisando esta conversión.

M.A.D.: ¿Cómo estáis haciendo la conversión del juego?

Nakamura: Simplemente hacemos un nuevo juego utilizando los mismos datos. Sin embargo, la programación es completamente diferente, ya que en Model 2 y Saturn no se pueden utilizar las mismas técnicas. Hay que reprogramar el juego de nuevo.

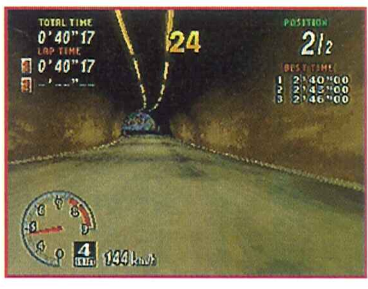
Mizuguchi: No es posible hacer una conversión directa, necesitamos hacer el juego de nuevo. En primer lugar, el número de polígonos utilizado es diferente en un soporte y otro. Los mapeados de texturas también son diferentes. El Model 2 utiliza texturas monocromáticas, mientras que las de Saturn son







Una de las novedades que presenta esta versión de «Sega Rally» es la posibilidad de configurar los aspectos mecánicos.



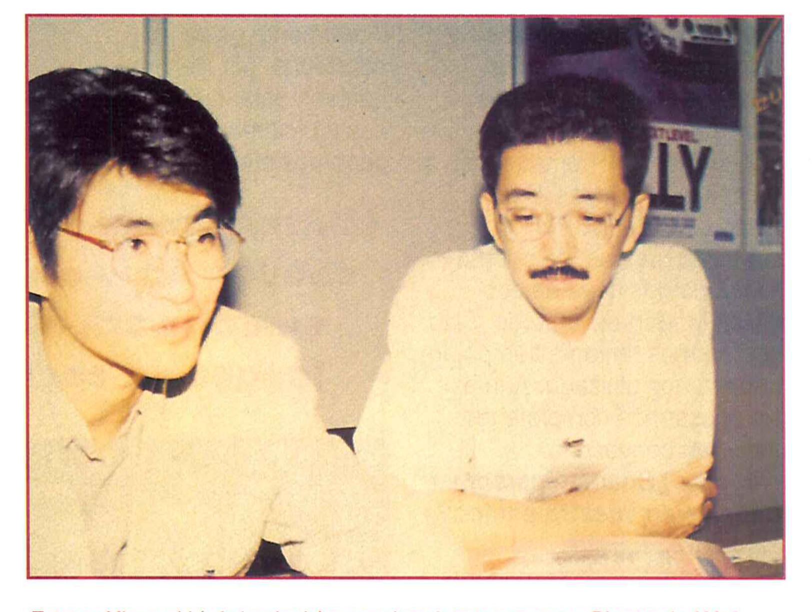
De momento, «Sega Rally» presenta dos vistas al igual que en el juego arcade, aunque no se descarta una tercera.



Las indicaciones del copiloto también están incluidas en el juego de Saturn, tanto las sonoras como las visuales.



Todos los decorados del juego presentan un aspecto muy similar al que ya hemos podido disfrutar en la versión arcade.



Tetsuya Mizuguchi (a la izquierda), supervisor de este proyecto y Director de AM#3, y Mr. Nakamura (a la derecha), Director de «Sega Rally» para Saturn, se prestaron a responder a todas nuestras preguntas. Además de genios, son bastante agradables.





GAME MASTERS
por M.A.D.





Tetsuya Mizuguchi no quiso perder la ocasión de fotografiarse junto al coche oficial de Toyota. Las relaciones entre esta marca y AM3 han facilitado la conversión del juego.



Teniendo en cuenta que se trata de una versión al 70 u 80 %, la calidad del juego ya se sitúa en un nivel muy elevado.



«Sega Rally» lleva camino de convertirse en el mejor juego de coches creado para una consola doméstica. Una obra maestra.



a todo color. Dado que Saturn utiliza un menor número de polígonos, se deben utilizar otras técnicas especiales para tratar de equilibrar la calidad. Productores, programadores y diseñadores juegan a la versión arcade para luego transmitir sus sensaciones al juego de Saturn.

M.A.D.: ¿Por qué no se ha usado el nuevo sistema operativo (OS) de Saturn para este juego?

Mizuguchi: Al comenzar el proyecto, el nuevo OS no estaba concluido. Por supuesto, no ha sido porque AM#2 no nos haya dejado utilizarlo. Eso es absurdo. Si lo hubiéramos tenido a tiempo, lo hubiéramos utilizado. Aún así, sin él estamos completando una gran conversión.

M.A.D.: ¿Cuántas personas trabajan en vuestro equipo?

Mizuguchi: Entre diseñadores y programadores son unos seis. Alguno de ellos participó en la realización del «Virtua Racing» para Mega Drive, como por ejemplo Mr. Hatori. Personalmente, yo sólo aparezco en el staff de AM#3.

Nakamura: Para trabajar en esta conversión de «Sega Rally», hemos intentado conjuntar un equipo de programadores y diseñadores que estuvieran especializados en juegos de coches.

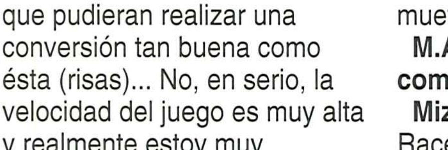
M.A.D.: Mr Mizuguchi, como productor del original juego «Sega Rally», ¿qué piensa de esta conversión?

Mizuguchi: Pues que es una gran conversión. Nunca pensé que pudieran realizar una conversión tan buena como ésta (risas)... No, en serio, la velocidad del juego es muy alta y realmente estoy muy satisfecho. Mr. Nakamura también esta muy satisfecho y hasta diciembre todavía podemos mejorar muchas cosas. Con un equipo como éste, cualquier cosa puede suceder hasta entonces.

Nakamura: «Sega Rally» se colocará a la cabeza de los juegos de coches domésticos. Las técnicas de ajuste que hemos utilizado son muy precisas. Es algo que se puede apreciar cuando el coche se mueve lentamente.

M.A.D.: ¿Cuál será el primer competidor de «Sega Rally»?

Mizuguchi: Quizá «Ridge Racer Revolution» sea nuestro más directo competidor. Es difícil de predecir, y habrá que esperar a finales de diciembre. Aunque, sinceramente, no esperamos tener ningún competidor serio (risas).



Mr.Nakamura y Mr. Mizuguchi están convencidos de que «Sega Rally» se colocará a la cabeza de los juegos de coches domésticos.

M.A.D.: ¿Cuándo comenzó este proyecto?

Mizuguchi: Empezamos en abril de este año. Eso significa que han pasado cinco meses y casi hemos concluido. No está nada mal, ¿eh?

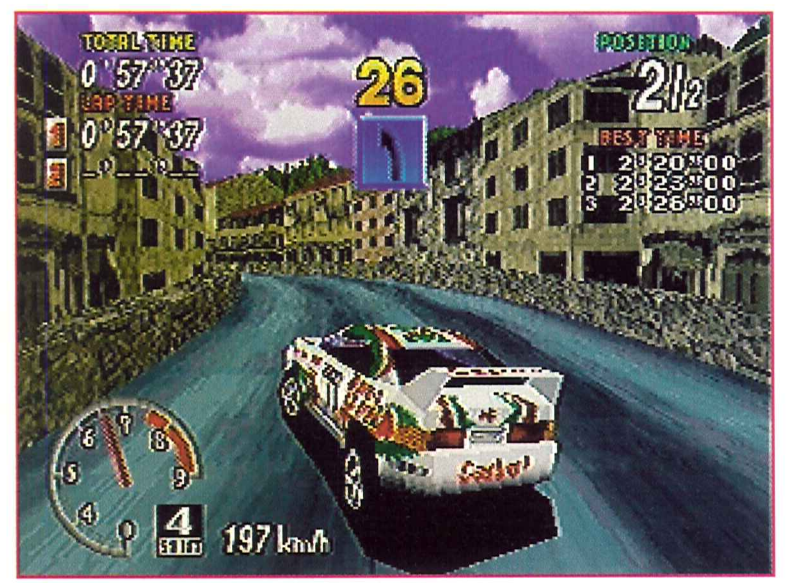
M.A.D.: ¿Qué hace de «Sega Rally» para Saturn un juego original?

Mizuguchi: Hemos realizado un gran esfuerzo para convertir este «Sega Rally» en un juego con personalidad propia. Incluso consultamos a Mr. Fujimoto (la persona que aparece en las fotos en el Rally de Indonesia) para que nos ayudara a completar los nuevos ajustes del juego. Él fue nuestro auténtico experto en todos los temas relacionados con los vehículos. Cuando coincidimos en el Rally de Indonesia en el mes de julio, estuvimos tres días estudiando todos los detalles y movimientos de los vehículos. Prestamos una gran atención a las ruedas, los derrapajes, etc.

M.A.D.: ¿Cuál es el próximo proyecto de AM#3?

Mizuguchi: Estamos trabajando en un juego de motos al estilo «Hang On». Su nombre será «ManX TT».

Bueno amigos, no todos los días se consigue hablar con esta gente, así que espero que os haya gustado la entrevista. Preparaos para el mes que viene, porque os reservo más sorpresas. Saludos de M.A.D.





Namco regresa con la tercera parte de «Ridge Racer» bajo el brazo

Rave Racer

La saga continúa. Namco no podía dejar de lado el juego que más beneficios le ha proporcionado en los últimos años. Esta tercera parte de «Ridge Racer» cuenta con todos los elementos para convertirse en uno de los juegos más solicitados de los salones.

La competencia en los salones cada vez está más dura en el género de los simuladores de coches. Y gran parte de culpa la tiene **«Rave Racer»**, la tercera parte del juego insignia de **Namco** en los últimos tiempos. Hay que tener en cuenta que el original «Ridge Racer» se ha convertido en uno de los dos juegos más prestigiosos de los últimos años en este prolífico género -el otro es **«Daytona»**-, y que hoy todavía colea ese prestigio gracias a la **brillante conversión doméstica** que la propia Namco ha realizado **para PlayStation**. De ahí que el lanzamiento de esta tercera parte en Japón haya supuesto un acontecimiento, y que aún se produzcan colas de diez minutos para poder echar una partida.

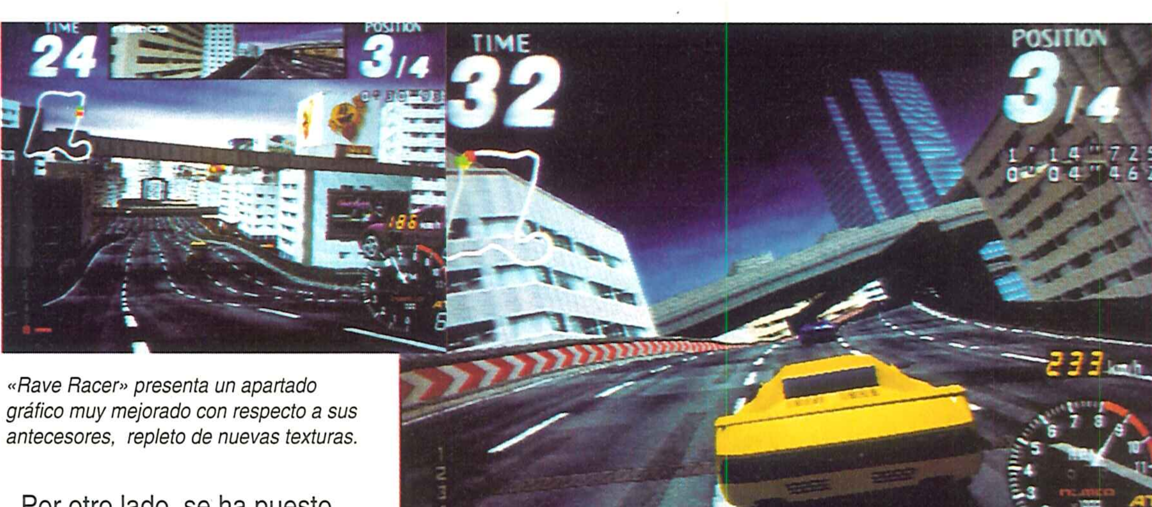
Namco ha sabido corregir ligeros errores que impidieron a la segunda parte de «Ridge Racer» subir a lo más alto. Por eso, **ha empezado por añadir tres nuevos circuitos** al recorrido que protagonizó las dos primeras entregas. Estos cuatro trazados quedan divididos de la siguiente forma: los dos primeros para el nivel principiante, el siguiente se reserva para los conductores más avanzados, y el último está destinado sólo para los pilotos más expertos. Este cuarto circuito se presenta como el más espectacular, ya que además de **incluir fases de conducción nocturna,** ofrece toda una **demostración de decorados e itinerarios sinuosos** capaces de impresionar a cualquiera.

En el aspecto técnico, las mejoras son evidentes. «Rave Racer» descansa sobre **la versión más mejorada del famoso Super System 22** de Namco, la poderosa placa de hardware responsable de los últimos éxitos arcade de la compañía. Por ejemplo, los mapeados de texturas presentan **un aspecto mucho más detallado y realista** que en la anterior entrega, lo que resulta en unos decorados ciertamente vistosos.





La inclusión de tres nuevos circuitos es uno de los muchos alicientes que ofrece esta tercera entrega de «Ridge Racer».



«Rave Racer» presenta un apartado gráfico muy mejorado con respecto a sus antecesores, repleto de nuevas texturas.

Por otro lado, se ha puesto especial énfasis en **suavizar los bordes y contornos de todas las formas,** de manera que no se produzca ningún tipo de vibración o distorsión de las imágenes sea cual sea el plano que esté ofreciendo la máquina. También los colores han sufrido ciertos cambios, ya que **se han sustituido los tonos vivos de las anteriores versiones por otros más suaves**, que se asemejan más a las imágenes reales. La resolución en pantalla y los efectos de sonido también han pasado por el particular laboratorio de Namco.

Claro que las novedades no se limitan a los aspectos técnicos. Tanto el movimiento como el control de los vehículos han sufrido algunas variaciones. Los coches son ahora capaces de **ejecutar espectaculares saltos** en los cambios de rasante y **sus desplazamientos parecen más suaves.** Incluso las colisiones **ya no dejan completamente clavados a los vehículos**, algo que fue muy criticado en su momento. Otros detalles, como la opción de elegir cambio manual o automático y el espejo retrovisor, se mantienen con respecto a «Ridge Racer 2».

El juego ya lleva algún tiempo en Japón e incluso en Londres, pero **en España tendremos que esperar hasta finales de año** para poder disfrutar de sus excelencias. Esperemos que no se retrase en exceso.

TOP 10 ARCADE

Pos.	Juego	Compañía	
1	Virtua Striker	SEGA	⇧
2	Cyber Cycles	NAMCO	⇩
3	Sega Rally	SEGA	⇩
4	Virtua Formula	SEGA	⇨
5	Virtua Cop	SEGA	⇨
6	Daytona Usa	SEGA	⇧
7	R- 360	SEGA	⇩
8	Desert Tank	SEGA	N
9	Star Wars	SEGA	N
10	Revolution X	MIDWAY	N

CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Nintendo • LANZAMIENTO: Diciembre

DONKEY KONG COUNTRY 2

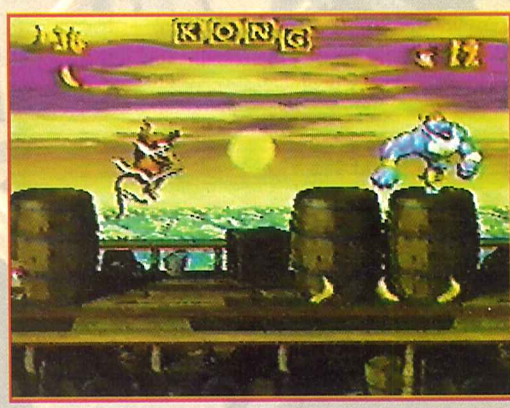
EL REY DE LOS MONOS PREPARA SUS NAVIDADES EN SUPER NINTENDO

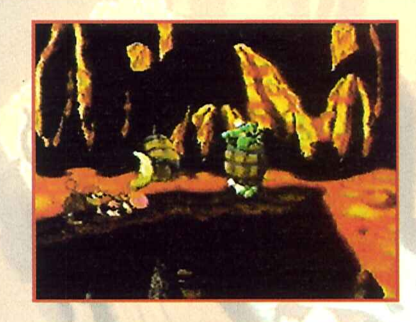




El binomio **Nintendo-Rare** se dispone a dar otra alegría a los usuarios de Super Nintendo. Se trata nada más y nada menos que de la segunda entrega de **«Donkey Kong Country»**, en un **32 megas** capaz de hacer olvidar a cualquier otro juego de plataformas de un solo plumazo.

La magia de **«Diddy's Quest»** residirá en que os permitirá continuar la aventura de la primera parte, pero añadiendo detalles, proponiendo nuevos retos y redescubriendo las plataformas. En esta ocasión Donkey Kong **dejará el papel estelar a un Diddy que estrenará novia y habilidades**. El nuevo héroe deberá empezar su particular cruzada en el mismo punto donde Donkey











terminó la suya, es decir, **en el barco de King K. Rool.** A partir de ese punto se abrirá un nuevo mundo por descubrir, en el que **todo será distinto y estará mejor cuidado**. Allí se darán cita nuevos enemigos y nuevos amigos, parajes desconocidos, trampas inéditas, y toda una serie de demostraciones de lo que la **tecnología ACM** es capaz de ofrecer.

Diddy y su compañera Dixie harán gala de nuevos modos de birlar a sus enemigos. Por ejemplo, **podrán impulsarse mutuamente** para acceder a las plataformas más altas, y Dixie **usará su coleta como la hélice de un helicóptero** para planear sobre obstáculos y enemigos. Y naturalmente, **la familia Kong** seguirá constituyendo un importante y divertido elemento del juego. Algunos de sus elementos facilitarán a nuestros héroes pistas, les ofrecerán la posibilidad de comparar fases

Nuestro amigo Diddy y su compañera Dixie podrán participar en divertidos juegos de preguntas y respuestas, presentados por un nuevo miembro de la familia Kong. Y os avisamos de que no será la única novedad en la familia.



Las pantallas de esta preview han sido extraídas de un vídeo cedido por Nintendo. Si notáis problemas de calidad en las imágenes, no los achaquéis a este fantástico juego.





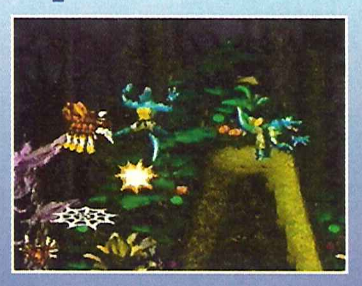


Donkey Kong volverá en diciembre con la intención de confirmar que es el auténtico rey de las plataformas. Para ello, presentará un cartucho que incluirá un montón de novedades.



Nuevos compañeros



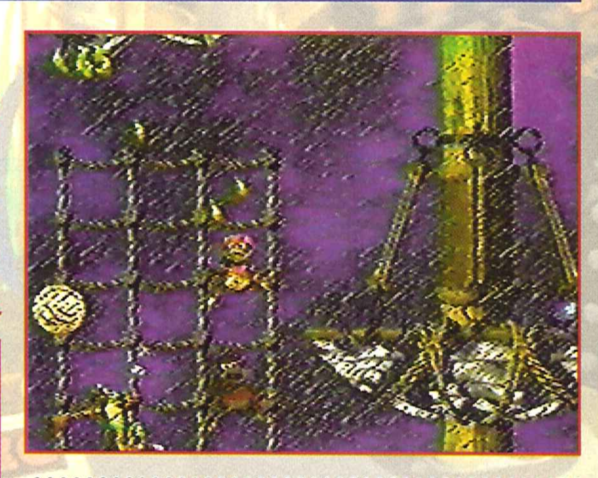






Los espontáneos compañeros de viaje que ayudaron a Donkey en su búsqueda de los plátanos, harán también su aparición en el viaje de Diddy y Dixie. Algunos de los viejos amigos no estarán presentes en esta aventura, otros han cambiado de habilidades y la mayoría serán nuevos. En esta ocasión, además, estos amiguetes tendrán oportunidad de jugar solos.

Al igual que en la primera parte, «DKC 2» permitirá la participación de un solo jugador, dos jugadores alternativos o dos simultáneos. También tendrá la opción de salvar hasta tres partidas.



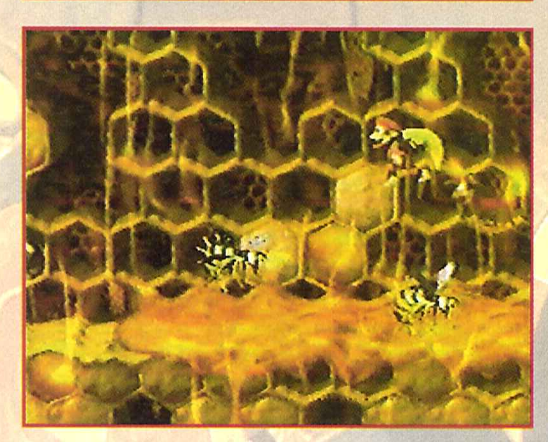


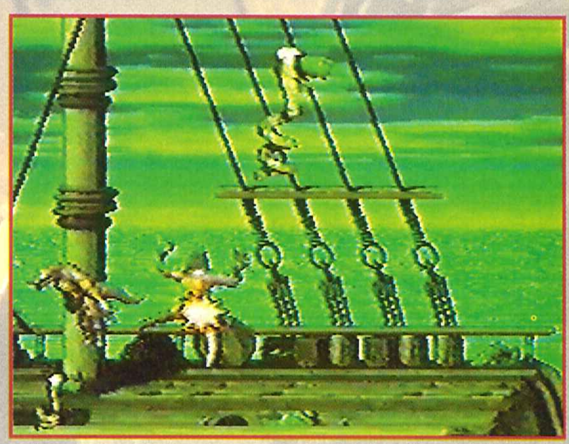


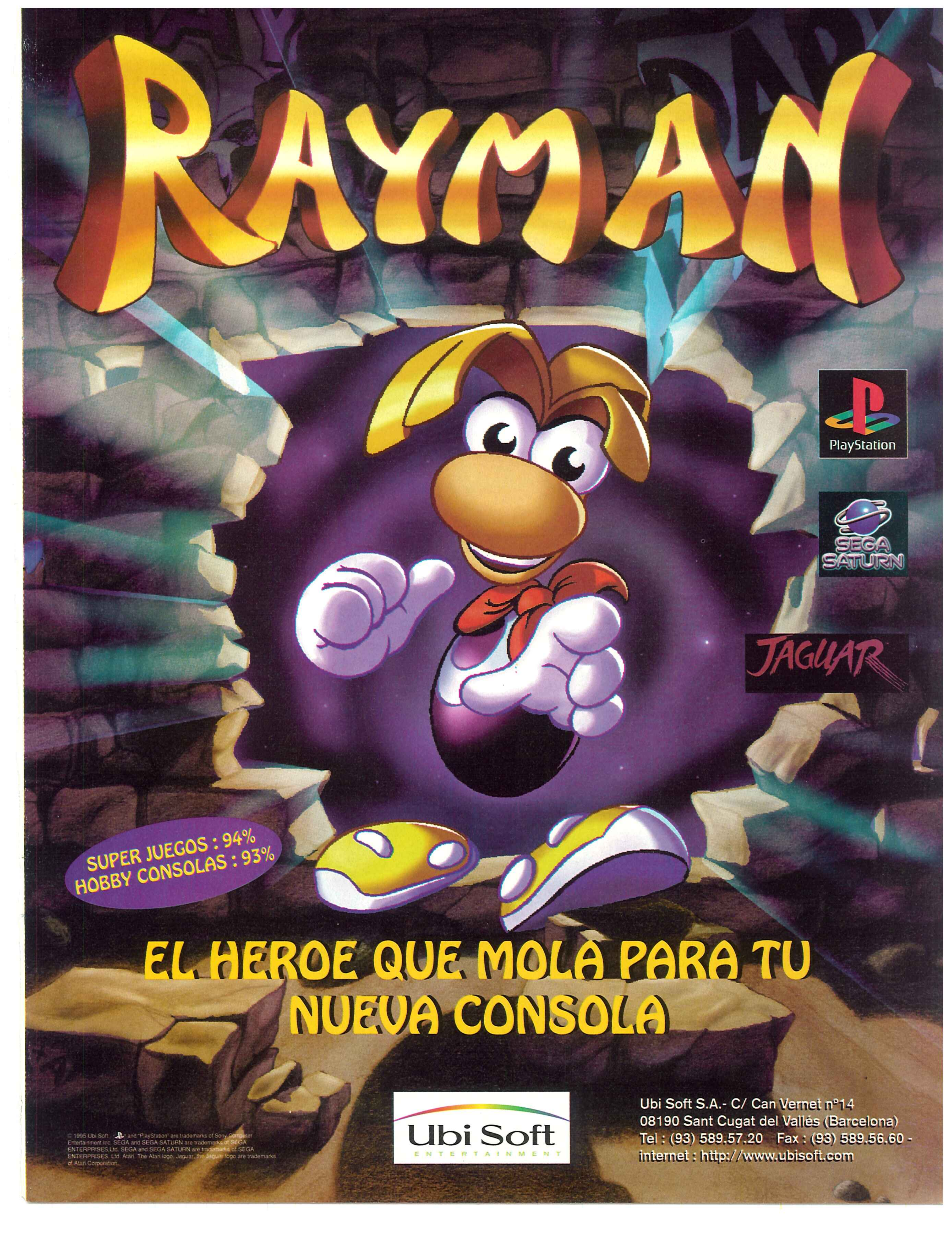
o participar en amenos juegos de preguntas y respuestas.

En lo referente a la calidad gráfica del juego, quedará patente en **la exquisita combinación de planos de scroll,** la originalidad de algunos parajes y la **sensación de profundidad** que se apreciará en cada mapeado. Todo ello conformará un plataformas muy especial que, **a partir de diciembre**, demostrará que Nintendo aún tiene mucho que decir en los 16 bits.

El protagonismo del juego va a recaer sobre el pequeño Diddy y su compañera Dixie, que harán gala de unas habilidades diferentes a las que poseía el grandullón Donkey.






RAYMAN
PlayStation
SEGA SATURN
JAGUAR
SUPER JUEGOS : 94%
HOBBY CONSOLAS : 93%
EL HEROE QUE MOLA PARA TU
NUEVA CONSOLA
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft S.A.- C/ Can Vernet nº14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tel : (93) 589.57.20 Fax : (93) 589.56.60 -
internet : http://www.ubisoft.com
© 1995 Ubi Soft. and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES,Ltd. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd. Atari, The Atari logo, Jaguar, the Jaguar logo are trademarks of Atari Corporation.

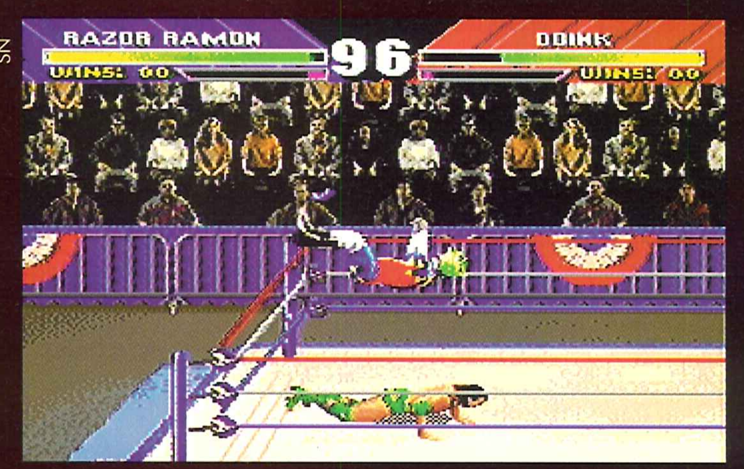
PREVIEW

CONSOLA: SN-MD • COMPAÑIA: Acclaim • LANZAMIENTO: Noviembre

MD



SN



WWF coin op

LA "WRESTLEMANIA" VIAJA DEL ARCADE A LOS 16 BITS

Acclaim volverá a ser la compañía encargada de poner al alcance de los usuarios de **Super Nintendo y Mega Drive** todo el sabor del wrestling americano. No en vano su nuevo título es la conversión de una afamada recreativa y en su programación se han incluido las más modernas tecnologías en cuanto a **"rendered" y gráficos digitalizados**.

Cada uno de estos dos cartuchos esconderá en su interior la nada despreciable cifra de **32 megas**. Con toda esta información, «**WWF Coin Op**» os va a presentar a las estrellas más fulgurantes de





Los forzudos luchadores de «WWF» se podrán desplazar con total libertad dentro del ring, y hasta fuera de ser necesario.



Todos los elementos del juego, incluidos escenarios y público, se han digitalizado con las técnicas especiales de Acclaim.





Aunque la cifra de megas será idéntica en los dos cartuchos, la versión para Mega Drive contará desde el principio con dos luchadores más que la de Super Nintendo. Es decir, ocho para MD y seis para SN.
Los luchadores de «WWF Coin Op» serán auténticos participantes de la lucha libre americana, claro que en España es difícil que les conozcamos.







La compañía Acclaim va a apostar fuerte por la lucha libre americana, con la conversión de un juego que ya ha brillado en las recreativas. Un intento más, aunque éste parece firme, de que la wrestlemania triunfe en el mundo de las consolas.

la lucha libre de la mano de unos espectaculares gráficos. Así, los actores-luchadores evolucionarán por el monitor con una animación envidiable y mostrarán un aspecto tan inhumano como el que tantas veces visteis en la tele.

Pero este juego no se va a conformar con ofrecer un atractivo aspecto. Pronto descubriréis que cada personaje será capaz de desarrollar **todos los golpes propios de este peculiar espectáculo deportivo** y otros más adecuados de una película de humor. Habrá combos que permitirán un total de **21 ataques consecutivos** y nuevos movimientos finales para atrapar al perdedor contra la lona. Además, os tropezaréis con un interesante modo de juego que permitirá que dos amigos, manejando a otros tantos personajes, luchen simultáneamente contra la máquina.

«WWF Coin Op» estará disponible para Super Nintendo y Mega Drive **en el mes de noviembre** y más adelante saldrán las versiones para **Saturn, PlayStation y MD 32X.** Será el momento ideal para dejarse atrapar por la wrestlemania.



La mayoría de los movimientos, ataques y animaciones han sido extraídos de las auténticas competiciones de wrestling americano. Resultará muy espectacular.



El juego derrochará espectacularidad y sentido del humor. Algunos de los golpes especiales serán más propios de un circo que de un combate de lucha libre.

CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Ocean • LANZAMIENTO: Noviembre









¡PREPARAOS PARA LA ACCIÓN SIN LÍMITES!

Clásico entre los clásicos, «Doom» representó en su día el afianzamiento de un género casi nuevo: **el arcade subjetivo**. Los ordenadores fueron sus incansables explotadores y de su filosofía han surgido innumerables clónicos para todos los formatos existentes.

Hasta ahora, sólo una consola, **MD 32X**, había tenido la posibilidad de ofrecer a sus usuarios la fuerza y el impacto de un juego al que siempre acompañó la polémica. Pero gracias a la encomiable labor de **Ocean**, muy pronto **«Doom» se hará realidad también en Super Nintendo.**

Este cartucho será, después de «Super Mario World 2», el primero en contar con **16 megas junto al chip FX**. Un dato que puede ayudar a que os hagáis una idea de la complejidad de los escenarios y de los litros de sangre pixelada que este título pondrá a vuestro alcance, a lo largo de 22 niveles dotados de extensísimos mapeados y habitados por todo tipo de monstruos.

El principal atractivo de «Doom» **se podrá encontrar en su derroche de emoción.** Sin dejaros tiempo para respirar, el juego os empujará hacia una batalla sin fin en la que no habrá espacio para el error. Os veréis obligados a pensar y actuar a la vez, mientras buscáis esa puerta de salida, esa llave o ese traje anti-radiaciones. **La acción más desenfrenada dejará hueco a la estrategia improvisada**, que consistirá en elegir en una décima de segundo qué camino tomar. Y todo ello, además, con la tensión de no saber qué vendrá después o qué trampa os espera tras cada esquina. Añadidle a todo esto el adorno de sobrecogedores efectos de luz y **precisos juegos de texturas**, y tendréis un cartucho de una fuerza irresistible. Tendréis «Doom» en Super Nintendo.









Nacidos de la experiencia Doom

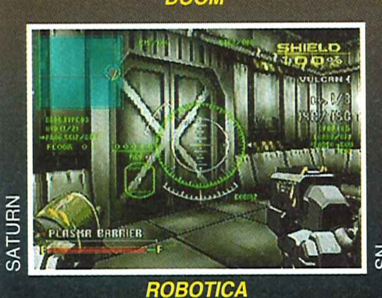
*En Super Nintendo no abundan los cartuchos de este estilo. De hecho, su máximo representante es **«Wolfestein 3D»** que, además, fue el antecesor de «Doom» también en los ordenadores. Mega Drive 32X tuvo su **«Doom»** particular, pero donde los juegos de acción subjetiva parecen haberse convertido en un género obligado junto a los coches y la lucha, es en las consolas de nueva generación. **«Kileak the Blood»** en PlayStation y **«Robotica»** (antes «Deadalus») en Saturn han sido los primeros exponentes de esta "fiebre Doom". Una fiebre que no tiene visos de desaparecer fácilmente.*



32X — DOOM



PSX — KILEAK



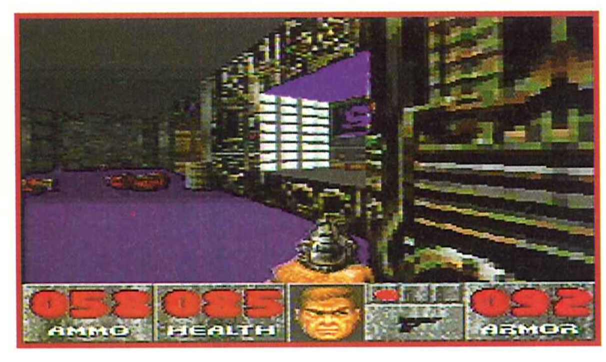
SATURN — ROBOTICA



SN — WOLFESTEIN



Doom, uno de los títulos más imitados de la historia, llegará a Super Nintendo en una versión ligeramente suavizada con respecto a la original para PC. Aún así, los usuarios de la 16 bits tendrán en breve a su disposición un cartucho que desbordará por su acción desenfrenada.



La parte inferior de la pantalla estará destinada a informar al jugador del estado de sus armas, escudos y salud. Cada uno de estos apartados se podrá recuperar con el ítem correspondiente.



La sangre será uno de los aspectos más atractivos del juego. Saltará de los enemigos heridos para pegarse en suelo y paredes. No "manchará" tanto como en las versiones PC, pero casi, casi.





REPORTAJE

C.I.C. YA TIENE PREPARADOS SUS PROXIMOS LANZAMIENTOS

MONSTRUOS, HÉROES Y PUZZLES ¿Te atreverás con ellos?

Se estrenaron con «Beavis & Butt-Head» para las 16 bits y continúan apostando fuerte. Sus próximos títulos, «Phanthom 2040», «Real Monsters» y «Zoop», llegarán a nuestro país en diciembre. Nos referimos a C.I.C, distribuidor en España de Viacom New Media.

Plataformas con sabor a dibujos animados

Se trata de dos historias aparentemente opuestas, pero que tienen algunos puntos en común. Hablamos de **«Phantom 2040» y «Real Monsters»**, dos juegos que llegarán a nuestro país **en diciembre de la mano de C.I.C.**

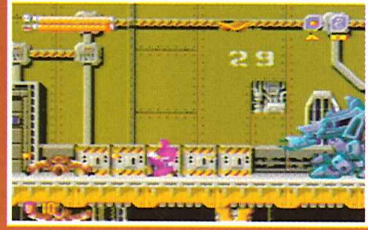
Ambos son de **Viacom New Media**, ambos tendrán las **plataformas** como argumento fundamental, ambos compartirán **Mega Drive** como soporte y ambos **se basarán en series de dibujos animados** que, ¡casualidades de la vida!, emite Canal Plus. Y llegados a este punto, se acabaron las similitudes, porque os encontraréis con dos aventuras diametralmente opuestas. Una os ofrecerá la oportunidad de embutiros en el traje de un conocido héroe del cómic, mientras que la otra os llevará a convertiros en auténticos aprendices de monstruos. Como veis, las dos opciones serán igualmente atractivas, así que vamos a daros unos primeros apuntes de lo que supondrá cada juego, para que, llegado el momento, sepáis lo que os espera.

El hombre enmascarado

Bajo este nombre se hizo famoso en nuestro



PHANTOM 2040







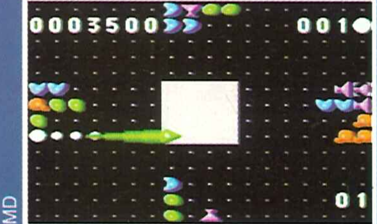


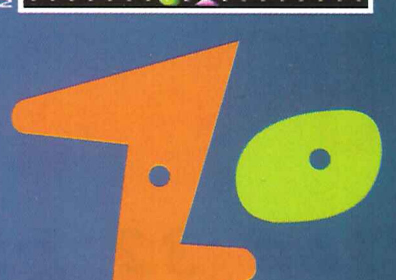
La locura del puzzle llegará con «Zoop»

A simple vista puede que parezca un juego poco llamativo, pero os podemos asegurar que supondrá una auténtica locura en todos los formatos en los que verá la luz. Y es que si bien está demostrado que los juegos en plan puzzle tienen mucho tirón, este programa está llamado a **demostrar una facilidad para enganchar** pocas veces vista con anterioridad.

«**Zoop**» tendrá unas dosis de adicción y jugabilidad capaces de conseguir que las consolas echen humo. Con sus **99 niveles** y a base de **eliminar piezas de colores,** se podrá considerar como **el heredero natural del** «**Tetris**». Un heredero que vio la luz en Pc, pero que saltará a las consolas **a partir del mes de diciembre.**

Las primeras versiones que llegarán a nuestras manos serán las destinadas a **Mega Drive, Super Nintendo y Game Boy,** aunque todo apunta a que cada soporte tendrá su propio «Zoop». Así que sólo quedará tener paciencia, y esperar hasta el año que viene, para poder ver las versiones destinadas **a SegaSaturn y PlayStation.**

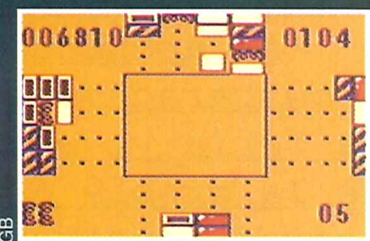

MD




SN

MD


SN

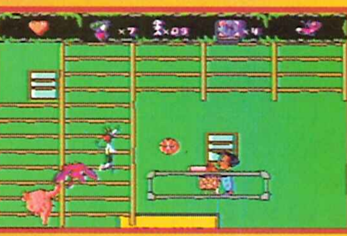

GB

ZOOP

país el héroe del cómic **creado en 1936 por Lee Falk.** Ahora, una serie de dibujos animados ha trasladado sus aventuras **al año 2040,** actualizando las situaciones a las que tendrá que hacer frente. Así, "The Phantom" ha pasado a llamarse «**Phantom 2040**», título con el que llegará a vuestra Mega Drive.

En él os enfrentaréis a una extensa aventura, en la que asumiendo la personalidad de Kit Walker, alias «El Fantasma», deberéis impedir que Maximum Inc. controle el mundo. Para ello, la acción se mezclará con las plataformas y con un amplísimo repertorio de armas y situaciones peligrosas.





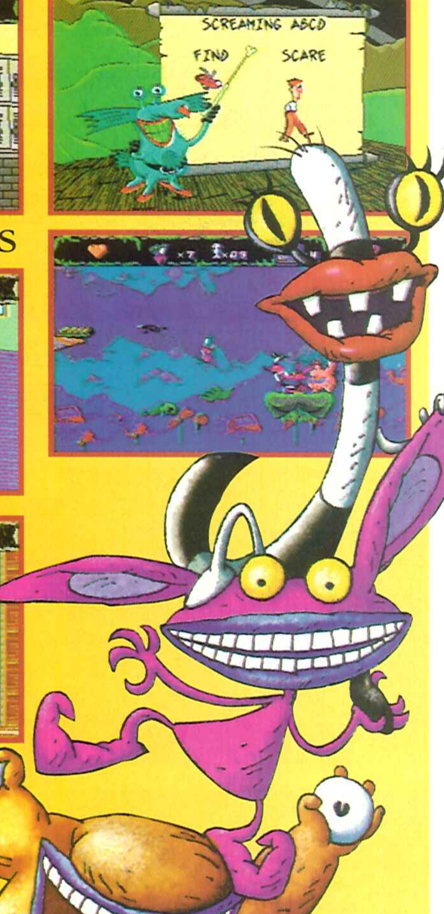




REAL MONSTERS







Mi profe es un monstruo

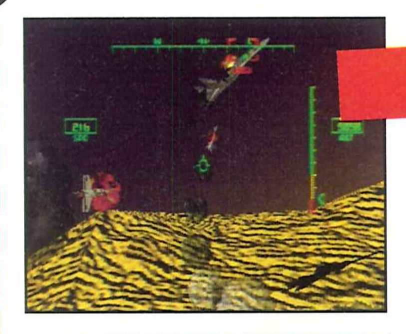
Con este título se emite, a través de Canal Plus, la última locura de **Nickelodeon y el estudio Klasky Csupo**. A Mega Drive llegará con su nombre original: «**Real Monsters**», una delirante aventura protagonizada por tres aprendices de monstruos. **Ickis, Oblina y Krumm** serán los tres seres que deambularán por la pantalla, colaborando para superar una serie de obstáculos. Tres protagonistas para un solo jugador que controlará sus diferentes personalidades, y **combinará sus habilidades** a lo largo de las delirantes situaciones que planteará esta aventura.

SATURN

Todo el mundo quiere entrar en juego.

Jugosas novedades para los 32 bit de Sega durante los próximos meses.

Junto a la buena noticia de la notable reducción de precio que va a experimentar Saturn, empiezan a llegar imágenes de numerosos juegos para la nueva máquina de Sega. Todo el mundo se ha apuntado ya descaradamente a la feria y, además de la propia Sega, otras importantes compañías como Virgin, Electronic Arts o Warner comienzan a mostrar al mundo sus increíbles creaciones, muchas de las cuales verán la luz antes de las próximas navidades.





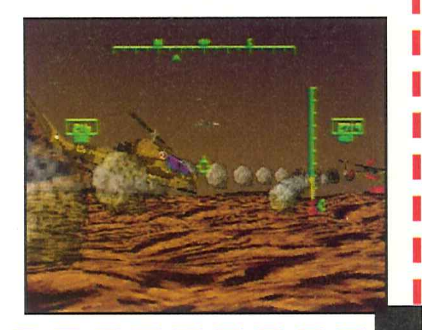
Agile Warrior F-IIIX

•Virgin •Diciembre

Continuando con la avalancha de **simuladores de vuelo**, Virgin tiene preparada una nueva aventura aérea en la línea de los programas de este género que están llegando a las nuevas consolas, es decir, con **pocas complicaciones y mucha acción.** El protagonista será un potente caza conocido como F-IIIX, que se moverá a lo largo y ancho de unos **escenarios en tres dimensiones repletos de texturas.**

Dentro de las misiones habrá de todo, desde combates aéreos hasta vigilancia sigilosa de objetivos secretos, siempre con la premisa de mantener en vilo la atención del jugador. Y para no quedarse cortos en alicientes, los chicos de Virgin han decidido incluir una **opción para un segundo jugador,** que podrá hacer las veces de bombardero.



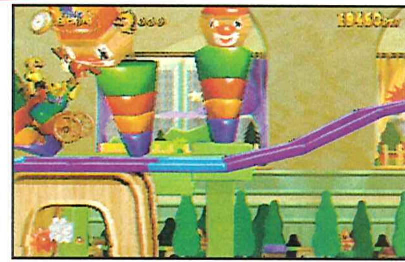
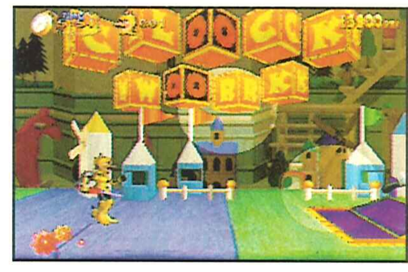


Clockwork Knight 2

•Sega •Diciembre

La primera parte se ha convertido en uno de los juegos más carismáticos de Saturn. Pero en realidad, está secuela no es una segunda parte tal y como estamos acostumbrados a verlas, **sino una simple continuación**. En el momento de presentar la máquina en Japón, Sega tenía previsto lanzar un solo juego que englobaba las dos entregas. Sin embargo, **las prisas obligaron a dividir el programa en dos partes,** con la intención de lanzar la segunda varios meses después, como así ha sido.

El amigo **Pepperochou** prosigue su andadura por tan peculiar habitación, intentando en esta ocasión romper el encanto que mantiene a su amada Chelsea sumida en un profundo sueño. Aunque habrá pocas variaciones en el apartado gráfico, sí se han buscado nuevas melodías para acompañar a la acción: nada menos que **ritmos latinos grabados por músicos de estudio.**



Shellshock

•Core •Diciembre




Dentro de la ofensiva que la compañía inglesa Core está preparando para estas Navidades, destaca por encima de todos un título sobre el que se está levantando una gran expectación. Se trata de Shellshock, **una aventura bélica tridimensional**, en la que el jugador deberá **manejar un poderoso tanque de guerra**, el Predator M-13, para tratar de eliminar a unos cuantos ejercitos mercenarios que intentan poner en peligro la paz mundial.

Core no ha dejado de alardear de **las excelencias que mostrará este juego**. Por ejemplo, una calidad gráfica, -que según ellos será difícil de igualar-, en la que destacan todo tipo de **formas poligonales, renderizaciones e imágenes generadas por ordenador**, para las que se han utilizado estaciones de **Silicon Graphics**. Y todo esto, con una banda sonora de **música rap**.



Rayman





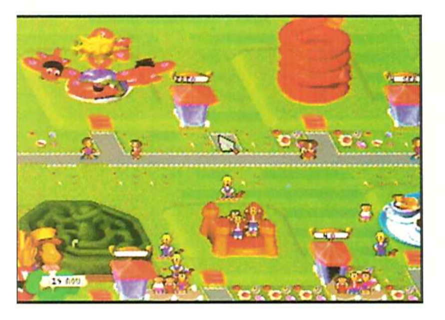

•Ubi Soft •Noviembre

Sin armar mucho ruido, «Rayman» se ha convertido en uno de los títulos más interesantes en soportes como PlayStation o Jaguar. Ahora, Ubi Soft presenta la versión para Saturn, sin mostrar diferencias con respecto a sus predecesoras.

Apoyándose en una estructura clásica «Rayman» crea nuevas formas de pasarlo bien, mediante **variadas situaciones, sorpresas constantes y un desarrollo imprevisible.** Además, Ubi Studios aporta la calidad técnica que tal ejercicio imaginativo merece, y así se encuentran cifras como **65.000 colores, 60 cuadros por segundo ó 60 animaciones del protagonista,** junto a decorados tan vistosos como fantásticos, pese a estar creados a la manera tradicional, sobre el papel.

Sin duda, «Rayman» se presenta como una **buena alternativa para la nueva hornada de plataformas del futuro.**

REPORTAJE





Theme Park

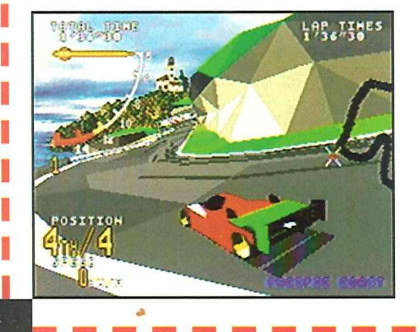
•Electronic Arts •Noviembre

Saturn no iba a ser menos que otros formatos, y también va a acoger en sus circuitos uno de los juegos más atractivos de los últimos años. «Theme Park» plantea un reto tan original como seductor: **construir y dirigir un parque de atracciones.** Todas las labores que engloban esas dos palabras se convertirán en las funciones del jugador.

Este juego puede enfocarse como **un programa de estrategia, un desafío a la lógica y al sentido común, o incluso un ejercicio empresarial**. Pero lo que sí está claro es que se trata de uno de los juegos **más adictivos y jugables** de la actualidad. Una apuesta segura, a la que los nuevos formatos como Saturn le han aplicado alguna virguería técnica más que vistosa.

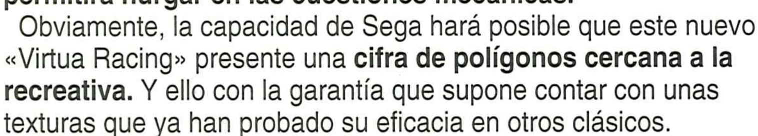






Virtua Racing

•Time Warner •Enero



El clásico de Sega está sufriendo varios retrasos en su fecha de lanzamiento. Tenía que haber salido en España junto con la consola, y sin embargo no lo tendremos hasta enero. En todo caso, esta tercera versión doméstica de «Virtua Racing» llegará repleta de novedades. De momento, no se escatimarán circuitos, ya que irán incluidos **nada menos que diez**. Por otro lado, la tradicional Formula 1 dará paso a nuevos modelos de vehículos: **F-160, Kart, Coupé y GTP**. Y además, cualquiera de estos vehículos podrá ser mejorado, gracias a una **nueva opción que permitirá hurgar en las cuestiones mecánicas.**

Obviamente, la capacidad de Sega hará posible que este nuevo «Virtua Racing» presente una **cifra de polígonos cercana a la recreativa.** Y ello con la garantía que supone contar con unas texturas que ya han probado su eficacia en otros clásicos.









Wing Arms

•SEGA •DICIEMBRE

La propia Sega se ha encargado de realizar esta versión de uno de sus clásicos para recreativa, al que todos conocemos por el nombre de **«Wing War»**. Se trata del **primer simulador aéreo que visita esta máquina**, y por ello la compañía nipona está poniendo todo su empeño en él, teniendo en cuenta además que la competencia viene apretando fuerte («ACE Combat»).

«Wing Arms» es un **simulador de combate al estilo de los clásicos de PC**, aunque con un aire más arcade y asequible para el jugador. Su peculiaridad reside en que **recrea pasajes de la II Guerra Mundial**, y por tanto los aparatos protagonistas son reliquias tales como el británico Supermarine Spitfire, el Mustang americano o el Zero japonés. En el aspecto gráfico, Sega apuesta de nuevo por un **entorno en 3-D, repleto de polígonos, texturas**, y decorados tan enormes como impresionantes.



La pluma es
más poderosa
que la espada
y mucho más
rápida que tú
Mortus
SEGA
the GAME is NEVER Over.
COMIX ZONE!!!
COMIX ZONE
WACK!
MEGA DRIVE

PlayStation prepara su

La lista de lanzamientos para la consola de Sony parece no tener fin. Las más variadas compañías de programación han coincidido en su interés por poner al alcance del público una extensa colección de títulos en los que la calidad es la principal protagonista.

Así, en los próximos meses vais a encontrar desde juegos totalmente nuevos a clásicos remozados o conversiones de arcades, pero todos ellos dotados de los suficientes alicientes como para convertirse en verdaderas estrellas de la nueva generación. Tras lanzamientos tan espectaculares como «Toshinden», «Ridge Racer» o «Destruction Derby», Sony quiere acercar a sus usuarios nuevas maneras de jugar, que llegarán a partir del próximo mes a través de títulos tan impactantes como «Mortal Kombat 3», «Air Combat» o el extraordinario «Tekken».

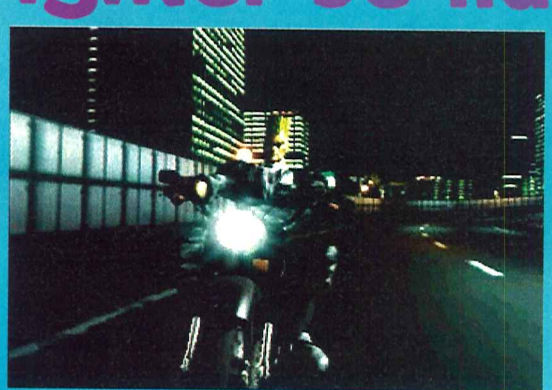
El rival de Virtua Fighter se llan

• Para la realización de **«Tekken»**, Namco ha utilizado la misma fórmula que AM2 en su **«Virtua Fighter Remix»**, es decir, formas claramente poligonales **dotadas de texturas** y que se mueven en dos dimensiones.

• Un juego de cámaras automáticas se encarga de **rotar la acción**, haciendo valer la capacidad espacial de PlayStation.

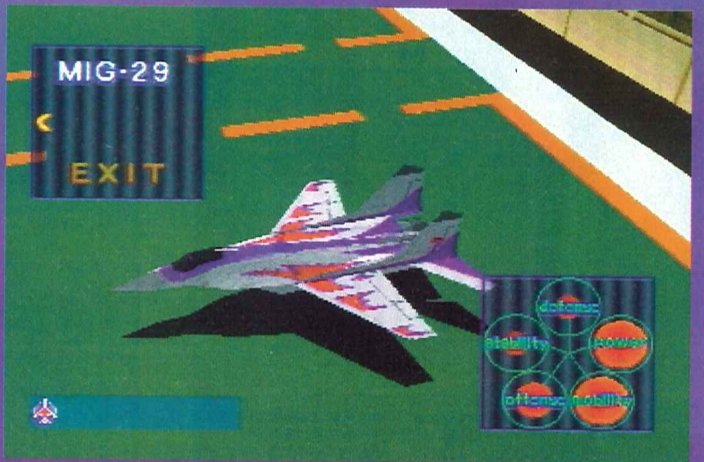
• Los ocho luchadores protagonistas poseen una animación suave y fluida.

• En «Tekken» se unen **jugabilidad de excepción y virtuosismo gráfico**.



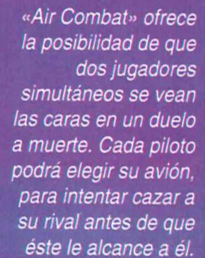






Avalado por el nombre de Namco, «Air Combat» es un simulador de vuelo que, lejos de las complicaciones de que hacen gala los juegos de este género en sus versiones para PC, muestra una envidiable jugabilidad.

«Air Combat» ofrece la posibilidad de que dos jugadores simultáneos se vean las caras en un duelo a muerte. Cada piloto podrá elegir su avión, para intentar cazar a su rival antes de que éste le alcance a él.







ataque navideño

na Tekken







En los "replay" y en los momentos en los que un luchador coge a otro y lo lanza por los aires es cuando mejor se aprecia el aspecto tridimensional del juego.



Por su estilo, estética y planteamiento, «Tekken» se acerca bastante a «Virtua Fighter Remix» para Saturn, es decir, un simulador de lucha pura y dura en el que se huye de los artificios y los golpes exageradamente irreales.





Air Combat: entre la simulación y el arcade



Junto a un manejo sencillo y una cierta vocación arcade, «Air Combat» ofrece casi todas las opciones de los tradicionales simuladores de vuelo para PC.

• «**Air Combat**» es un simulador de vuelo que sorprende por la **calidad gráfica de sus mapeados de texturas**, su dominio de las 3D y la suavidad con la que se mueven y generan los polígonos.

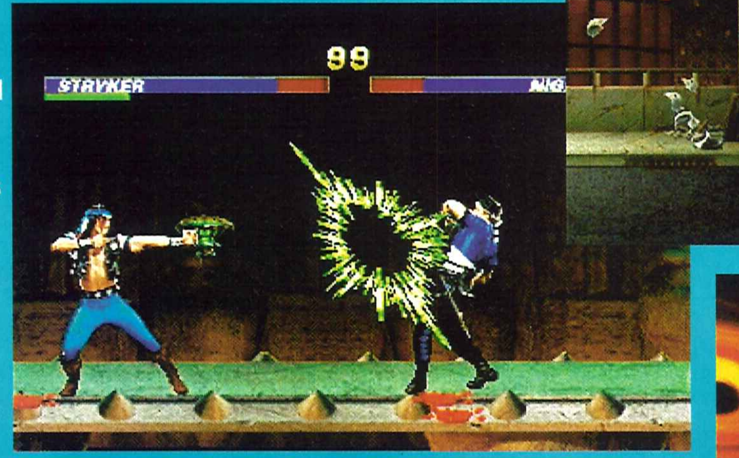
• Su mecánica resulta muy sencilla, -que no fácil-, y ofrece una **dinámica variada y con multitud objetivos.**

• Podréis optar entre 16 aviones distintos, dos vistas y un divertido modo para **dos jugadores simultáneos**.

• Posee la opción de grabar partidas con Memory Card.

La primera versión para 32 bits de Mortal Kombat 3

- PlayStation será la primera 32 bits en contar con el espectacular **«Mortal Kombat 3»**.
- La calidad gráfica queda patente en el tamaño de los personajes, las geniales digitalizaciones y los fantásticos decorados renderizados.
- La sensación de profundidad se ha logrado con **numerosos planos de scroll y un alto nivel de detalle.**
- Las animaciones de los catorce luchadores son suaves, rápidas y fluidas, manteniéndose todos sus golpes especiales y finales, así como los enemigos ocultos y los códigos secretos.
- Se han mantenido las **escenas introductoras de todos los personajes.**



Ninguna versión de «Mortal Kombat 3» aparecida hasta ahora había resultado tan fiel a la recreativa de Williams como este juego para la 32 bits de Sony.

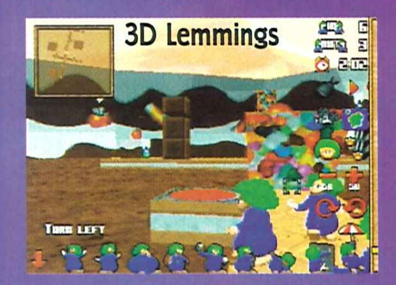
- KANO -
KANO IS THOUGHT TO HAVE BEEN KILLED IN THE FIRST TOURNAMENT. INSTEAD, HE'S FOUND ALIVE IN THE OUTWORLD WHERE HE ONCE AGAIN ESCAPES CAPTURE BY SONYA. BEFORE THE ACTUAL OUTWORLD INVASION, KANO CONVINCES SHAO KAHN TO SPARE HIS SOUL. KAHN NEEDS SOMEONE TO TEACH HIS WARRIORS HOW TO USE EARTH'S WEAPONS. KANO IS THE MAN TO DO IT.





La sensación de profundidad de los escenarios de este juego sólo es comparable a la admirada en la propia recreativa.

Dame más, pero mucho más





La oferta de títulos de PlayStation para los próximos meses abarca toda clase de géneros, desde los clásicos juegos de inteligencia hasta la pura acción.

Pero estos tres grandes títulos no son los únicos con los que PlayStation quiere regalaros las navidades. Junto a ellos, podréis encontrar personajes entrañables como los lemmings y su última locura, **«Lemmings 3D»**. Este nuevo puzzle de **Psygnosis** os obligará a desenvolveros por caóticos escenarios tridimensionales, dominados por todo tipo de cámaras. Un nuevo reto para que los fanáticos de la inteligencia puedan disfrutar desde este mes de octubre.

«Mundo Disco» va también destinado a los amantes de la inteligencia, aunque esta vez en plan aventurero. El juego de **Psygnosis** os ofrecerá, a partir de noviembre, la posibilidad de ser magos en un mundo de fantasía, dragones e ilusión, en lo que se puede considerar la primera aventura gráfica de PlayStation.

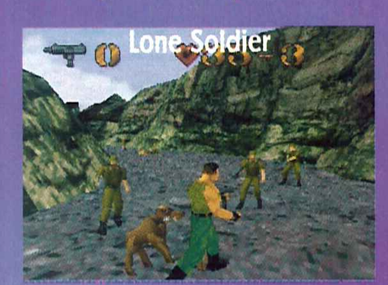
Y tras estos dos títulos, nada mejor para relajar las neuronas que una partidita a **«Novastorm»**, un shoot'em up capaz de poner a prueba los nervios de los más habilidosos y de alucinar a cualquiera con sus posibilidades gráficas.

Electronic Arts tampoco se quiere quedar fuera de esta ruleta de lanzamientos, y aparte de su esperado **«FIFA Soccer 96»** os dará la ocasión de jugar a ser grandes empresario y constructores con **«Theme Park»**. Este simulador de parque de atracciones cuenta con el suficiente atractivo como para conseguir que no os separéis de la consola.

Claro que si lo que preferís es acción, **Gremlin** os la ofrecerá toda de golpe con **«Loaded»**, un arcade de perspectiva aérea que mezcla el shoot'em up con la aventura, en un entorno tridimensional de gran calidad técnica. «Loaded» aún no tiene fecha definitiva de lanzamiento en España, aunque no debe tardar mucho.

El que es un misterio absoluto en cuanto a fechas es **«Lone Soldier»**, de **Telstar**. Este arcade mantiene un sistema similar a «Virtua Hydlide» de Saturn, es decir, siempre veréis a vuestro personaje de espaldas. Las diferencias llegan de un planteamiento gráfico basado en polígonos y de una acción propia de cualquier película de Rambo.

Como avance no ha estado mal, pero conste que en el tintero nos hemos dejado algunos títulos más. Os daremos cuenta de todos ellos a su debido tiempo.









AQUÍ, EL QUE NO CORRE, VUELA

KIRBY HA VUELTO DEVORANDOLO TODO, POR TIERRA, MAR Y AIRE. Y SE HA TRAIDO A SUS 3 MEJORES AMIGOS: EL HAMSTER RICK, EL PEZ KINE Y EL BUHO COO. ELLOS LE AYUDARAN A VENCER AL DESPIADADO DARK MATTER Y A RECUPERAR EL ARCO IRIS QUE LES LLEVARA A DREAM LAND.

! NO TE QUEDES AHI PARADO Y CORRE A COMPRARTELO... O MEJOR, VUELA !

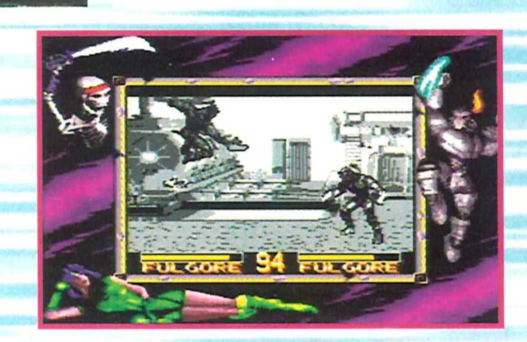


Nintendo®

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo® ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

Solero&Solero







Tras habernos dejado con la boca abierta con el maravilloso **«Killer Instinct»** para la Super, **Nintendo y Rare** volverán a unir sus fuerzas con objeto de acercar la famosa recreativa **a Super Game Boy y, por añadidura, a la portátil.** Un reto tan difícil como el que en su día tuvieron con «Donkey Kong Country», pero del que saldrán igualmente airosos.

La nueva versión de «Killer Instinct» respetará todos los ingredientes que han convertido este juego en uno de los más aclamados: **rapidez de movimientos, renderizaciones y diseño tridimensional.** Pero no sólo mantendrá el aspecto visual, adaptándolo a las posibilidades de su nuevo soporte, sino que también respetará los elementos básicos del juego. Vamos,



killer instinct





CONSOLA
mega drive - super nintendo
COMPAÑIA
acclaim
LANZAMIENTO
noviembre

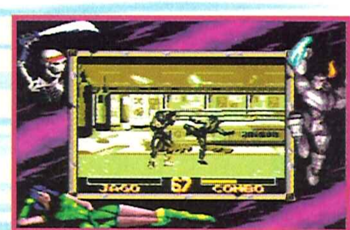
Los propietarios de las dos consolas de 16 bits disfrutarán dentro de poco de un nuevo cartucho **protagonizado por Spiderman**. El juego recibirá el nombre de **«Separation Anxiety»**, vendrá avalado por **Acclaim** y seguirá la línea argumental de la última serie de comics de la Marvel, en la que Venom se ha convertido en gran protagonista.

Estamos hablando de un **beat'em up de intensísima acción**, que permitirá la participación de **dos jugadores simultáneos**. El objetivo del juego será el de limpiar de villanos las calles de la ciudad utilizando todo tipo de patadas y puñetazos.

«Separation Anxiety» lucirá unos **gráficos al más puro estilo estilo cómic.** Tanto es así que incluso podréis disfrutar **de las dolorosas onomatopeyas** de los golpes más contundentes. Además, para generar los variados y detallistas escenarios, así como los personajes, se ha

CONSOLA
game boy
COMPAÑÍA
nintendo
LANZAMIENTO
diciembre





La versión para Game Boy de «Killer Instinct» mantendrá todas las cualidades del original. Y encima, si jugáis en Super Game Boy aparecerá un marco como éste que rodea las imágenes de este pequeño avance de lo que será el cartucho.





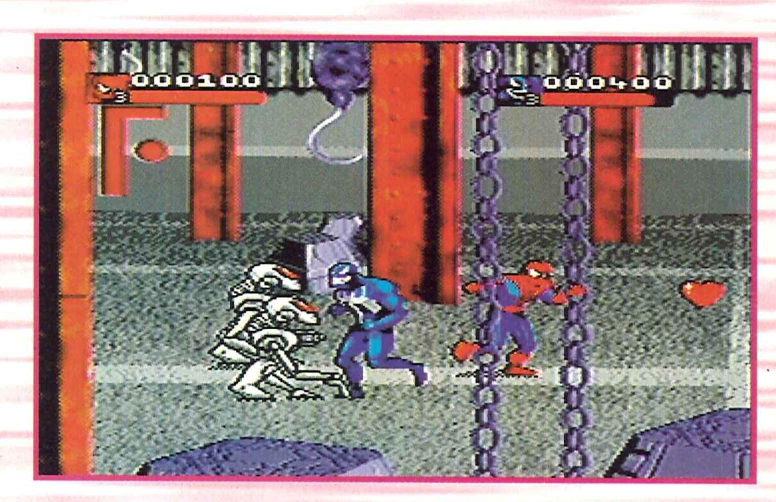
que los luchadores **realizarán el mismo sistema de combos y todo el repertorio de golpes** que efectuaban en los 16 bits, tendrán una **doble barra de energía** en vez de dos vidas, y en caso de salir airosos del combate, podrán realizar **los espectaculares "danger moves"**.

Eso sí, esta nueva versión se cobrará un pequeño precio en la persona de dos luchadores, ya que **el número de participantes bajará de diez a ocho** -Cinder y Riptor no estarán en la cita con Game Boy-. Pero si exceptuamos este detalle, «Killer Instinct» no desmerecerá a su precedente en Super Nintendo y llevará a la portátil todo el instinto de los juegos de lucha.

utilizado **la técnica del "rendered"** que tan espectaculares resultados ha dado hasta el momento.

Nuestros super héroes estarán animados de manera magistral y se moverán por los escenarios con gran rapidez y extraordinaria soltura. **Spiderman y Venom contarán con un buen repertorio de golpes**, entre los que no faltará algún que otro movimiento especial. Vamos, que demostrarán haberse convertido en unos consumados camorristas callejeros, capaces de trepar por las paredes y lanzar telarañas como si tal cosa.

El juego estará disponible **a partir del mes de noviembre** de la mano de **Arcadia.**











La propuesta de Acclaim será tan sencilla y divertida como ponerse un traje de Spiderman y recorrer los más variados escenarios sacudiendo el polvo a los enemigos que se pongan en tu camino.

separation anxiety

cutthroat island

CONSOLA
super nintendo
COMPAÑÍA
acclaim
LANZAMIENTO
diciembre

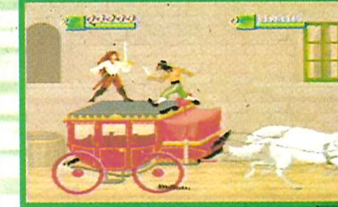
En muy poco tiempo, el filme **"La Isla de las Cabezas Cortadas"** volverá a poner de moda un género cinematográfico caído en el olvido: las películas de piratas. En menos tiempo todavía, **«Cutthroat Island»** (lo mismo, pero en inglés) llegará a Super Nintendo para ofreceros una aventura de capa y espada en la que **no habrá un protagonista, sino dos**. Y, para más inri, uno de ellos será una mujer llamada Morgan Adams.

Un mapa del tesoro dividido en tres partes, una fabulosa fortuna escondida, galeones y, por supuesto, **piratas a tutiplén** serán los ingredientes de esta aventura, que **en diciembre** os trasladará a una isla del Caribe a finales del siglo XVII.



Enfrentarse a hordas de feroces piratas se convertirá en un interesante desafío. Pero encima tener la oportunidad de participar a dúo con otro jugador hará mucho más apasionante esta aventura de bucaneros.









maui mallard



El pato **Donald**, una animación brillante y escenarios llenos de colores serán los protagonistas del próximo bombazo de Sega para sus 16 bits, **«Maui Mallard»**. Un cartucho que contará con un total de **24 megas**, dedicados en exclusiva a un **plataformas plagado de sorpresas y visible calidad técnica.**

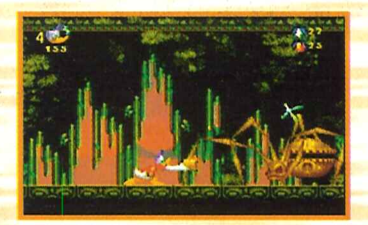
Las impresionantes animaciones, tanto del protagonista como de los enemigos, dotarán al juego de un enorme atractivo visual, aunque sin olvidarse al mismo tiempo de la jugabilidad.

El argumento del juego será bastante sencillo: nuestro valeroso pato se encontrará con la dura tarea de recorrer infinidad de niveles, sin más ayuda que **una pistola de inesperados efectos** y su facultad para **convertirse en pato-ninja.** Para ello, las posibilidades de Donald serán casi ilimitadas, y pasarán por saltar, correr, agarrarse a las paredes, colgarse de los





Entre las muchas habilidades de Donald, resaltará su facultad para convertirse en pato-ninja y usar los nunchakus para casi, casi cualquier cosa.



CONSOLA
mega drive
COMPAÑIA
sega
LANZAMIENTO
diciembre



Los gráficos serán originales y preciosistas, y el protagonista resultará divertido y estará genialmente animado. Pero lo mejor del juego acabarán siendo las cómicas situaciones en las que se verá envuelto el pato más famoso de Disney.




ganchos, disparar..., en definitiva, **un amplísimo campo de acciones** que será imprescindible aprender a explotar para ir superando las numerosas trampas que planteará el juego.

La mezcla de acción y plataformas, sin olvidarnos de su chispa de inteligencia, podrán hacer de este cartucho **uno de los grandes de cara a las próximas navidades**. Y es que el pato Donald se lo merece todo.

hebereke's popoito



La fiebre del **puzzle** va a seguir atacando vuestra Super Nintendo. Y esta vez se lo deberéis a **Sunsoft** y a esta entrega de la saga **«Hebereke»** que llegará a nuestro país a partir del próximo mes.

La esencia del juego consistirá en limpiar la pantalla de "bichos" mediante combinaciones de **cuatro piezas del mismo color**, pero una de las novedades será que las fichas a eliminar **se desplazarán a su aire de izquierda a derecha o de arriba a abajo**. De este modo el tema se complicará, ya que antes de eliminarlas, tendréis que "cazarlas".

Por supuesto, en este cartucho no faltará la súper jugable opción de **dos jugadores simultáneos,** así como varios niveles de dificultad a elegir.



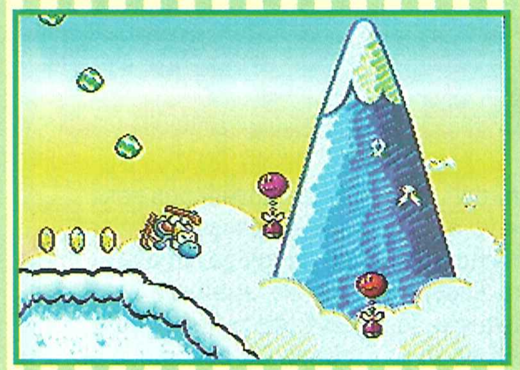



Jugar a dúo en este cartucho supondrá competir en rapidez de reflejos y en capacidad a la hora de incordiar a vuestro rival.

CONSOLA
super nintendo
COMPAÑIA
sunsoft
LANZAMIENTO
diciembre



CUANDO MARIO APRENDIÓ A SER ESTRELLA Y EL CHIP FX LE AYUDÓ







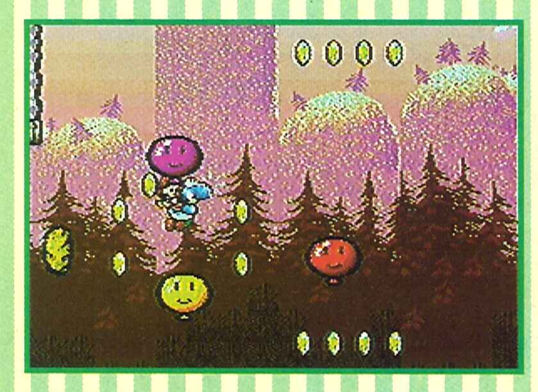
super Mario World 2 Yoshi's Island

Mario siempre ha sido un caballero sin armadura, enfrascado en una lucha sin cuartel contra las malvadas criaturas del reino Koopa. Él y su hermano Luigui han vivido innumerables aventuras en todas las tierras del universo Nintendo, y siempre han resaltado por su simpatía, recursos y diversión. Pero hubo un tiempo en que nuestros héroes también fueron niños. Las crónicas de esos tiempos, desconocidas hasta ahora, narran el cómo y el porqué de que Mario y Luigui se convirtieran en héroes y conocieran tantas cosas de los Koopas. La culpa la tuvo Kamek, un mago Koopa que adivinó el nacimiento de dos gemelos que perseguirían insaciablemente a su raza. De inmediato, Kamek mandó a sus secuaces a secuestrar a los niños, mientras la cigüeña los llevaba a su casa. Uno de los gemelos cayó en manos de Kamek, pero el otro, Mario, tuvo la suerte de aterrizar en la grupa de un curioso animalito verde llamado Yoshi... Y en este punto se inicia la última de las historias conocidas sobre los fantásticos Mario Bross.

El padre de esta historia, y el de todas las demás, no es otro que Miyamoto. Su increíble capacidad para soñar aventuras y convertirlas en videojuegos de éxito es de sobra conocida por todos. Pero en esta ocasión ha rizado el rizo. Lejos de los gráficos renderizados, poligonales o digitalizados (ahora tan de moda en el mundo del videojuego), Miyamoto ha optado por una línea plástica radicalmente distinta. Los parajes y variados escenarios del juego parecen trazados por un niño con su caja de rotuladores nueva. Así, el juego sabe hacerse original, a pesar de aprovechar enemigos de todos los Marios anteriores y de algún que otro cartucho "Made in Nintendo".

Por otra parte, la sonrisa es obligada, y en ocasiones hasta la carcajada. El sentido del humor de este «SMW2» va más allá de las impecables animaciones de Yoshi o de los estrambóticos enemigos. Es un humor que combina situaciones, enemigos y sorpresas con la frescura de quien hace las ➤

NINTENDO SUPER NINTENDO











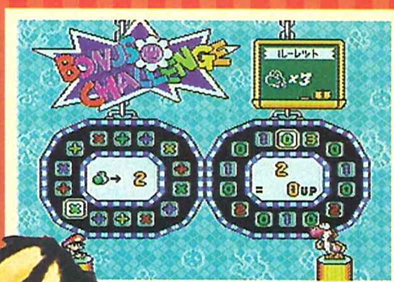
Aunque el gran protagonista de esta aventura es Yoshi, el juego contiene todas las cualidades que encumbraron a la fama a la saga «Super Mario».



Siempre hay hueco para los juegos de azar



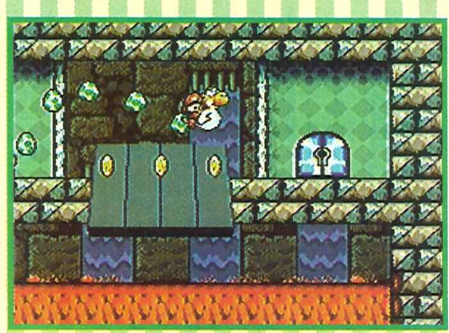






Cuando Yoshi llegue a la meta, tiene que saltar al interior de una ruleta en la que aparecen las flores que haya recogido durante esa fase. Si la flecha se detiene en una de las flores, Yoshi y Mario tendrán la ocasión de participar en una de las seis fases de bonus del juego. Habrá tragaperras, dianas, ejercicios de memoria... y si todo marcha bien, pueden ganar muchas vidas extras y todo tipo de items para utilizar a lo largo del juego.







cosas sólo para divertirse. Y eso es lo que se desprende del juego, que Miyamoto y su equipo se han divertido haciendo realidad la isla de Yoshi.

La calidad técnica del cartucho se apoya en las posibilidades del chip FX. Se aprecian varios efectos poligonales propios del chip, pero su mayor aportación ha sido su gran capacidad para comprimir la información. De hecho, cuando admiréis este primer Mario de 16 megas podréis pensar que en realidad tiene 32. Y es que el tamaño de los enemigos, la velocidad del juego, los planos de scroll, el color o la cantidad de objetos en pantalla hacen que «Super Mario World 2» sea un cartucho muy especial. Tan especial como su mecánica de juego.

Veréis, si por algo se han caracterizado siempre los Marios, es por ser distintos y no resultar machacones. Por supuesto que se mantienen elementos comunes, pero en todos ellos hay más cosas nuevas que repetidas. De este modo, en esta ocasión no es Mario el que juega, sino toda la familia de colores de Yoshi. Son los dinosaurios los que llevan el peso de la historia y sus recursos resultan casi ilimitados. Saltan, machacan el suelo, lanzan huevos, comen casi de todo y se pueden transformar en cinco vehículos diferentes.

A través de los seis mundos del juego descubriréis todo tipo de sorpresas, bloques especiales, monedas, ejercicios de lógica, puertas cerradas y llaves. Una colección impresionante de datos y posibilidades, que abren el camino hacia una aventura con un encanto al que os será imposible evadiros. Es Mario, y con él y Miyamoto, todo es posible.

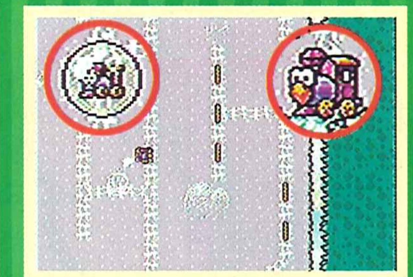
El alumno aventajado de Mortadelo





A lo largo del juego os tropezaréis con unas burbujas que muestran en su interior algún vehículo. Si Yoshi toca las burbujas se transformará en el vehículo correspondiente, ya sea un helicóptero, una locomotora, un submarino, una excavadora o un veloz cochecillo. La transformación se mantiene durante un breve período de tiempo, y es necesario tocar un bloque especial que reproduce la cara de Yoshi para recuperar la forma original y poder seguir adelante. Si no tocáis el bloque y se acaba el tiempo, volveréis al mismo punto donde apareció la burbuja. Algunas veces ésta continuará en el mismo sitio para daros la oportunidad de repetir la prueba, pero en otras ocasiones desaparecerá para siempre, obligándoos a buscar otro camino.





En la Isla de Yoshi todo sirve, así que no dejes nada sin explorar



*Aplastando las **cajas** encontraréis objetos tan útiles como llaves, estrellas o monedas, aunque algunas veces es difícil acercarse a ellas.*



*Si conseguís colar un huevo en el interior de estas curiosas **flores**, descubriréis que son capaces de dar algo más que buen olor.*



*Tirar los **floreros** al suelo no será esta vez un acto de gamberrismo, pues pueden esconder llaves secretas.*



*A veces es necesario abrir **puertas** cerradas para avanzar, y otras sólo se trata de entradas a fases de bonus. La **llave** es imprescindible.*



*Las **nubes** hacen aparecer todo tipo de objetos, caminos, bloques o burbujas. Nunca debéis pasar de largo sin lanzarlas un huevo.*



*Atención a los **bloques sorpresa**: al ser pisados abren entradas secretas o hacen que aparezcan diversos objetos.*

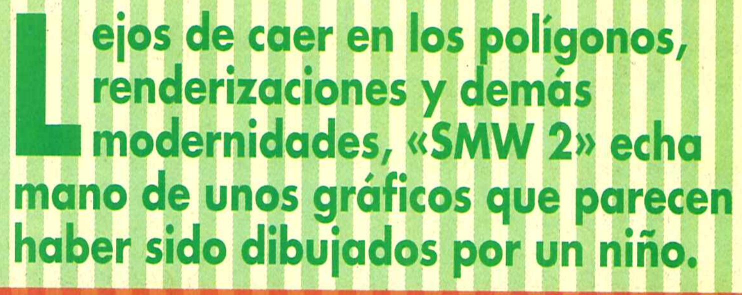












Lejos de caer en los polígonos, renderizaciones y demás modernidades, «SMW 2» echa mano de unos gráficos que parecen haber sido dibujados por un niño.





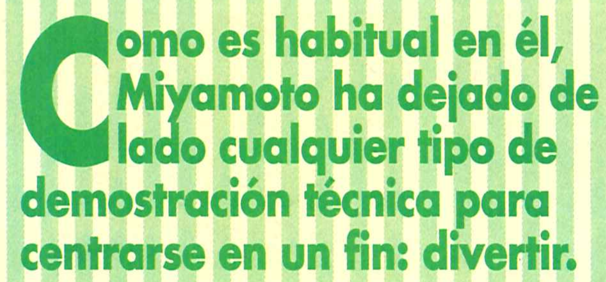
Una estrella mágica y el bebé Mario entra en juego

Atentos a las estrellas grandes y brillantes, pues pueden convertir a Mario en un Superbebé capaz de trepar por las paredes cabeza abajo o de planear con sus pañales. Además, la estrella hace que aparezcan bloques que facilitan el camino, pero eso sí, todos estos efectos especiales sólo permanecen activados durante un breve período de tiempo.



Duelos tras una puerta cerrada

Después de encontrar la llave y abrir una puerta cerrada, os encontraréis con un personajillo que os retará a participar en una de las cuatro prueba de habilidad que contiene el juego
En una de ellas tendréis que devolverle una pelota de aire que se va hinchando, y en las demás bastará con que seáis más rápidos que él cogiendo monedas, explotando globos o lanzando pepitas. Y si ganáis la prueba, os haréis con vidas extras o con ítems especiales.



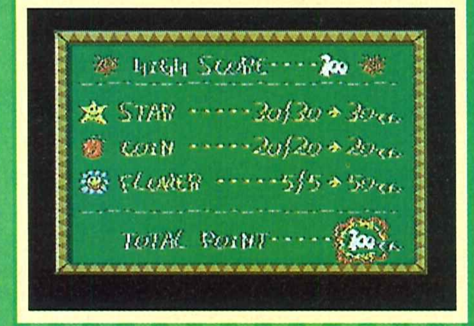
Como es habitual en él, Miyamoto ha dejado de lado cualquier tipo de demostración técnica para centrarse en un fin: divertir.

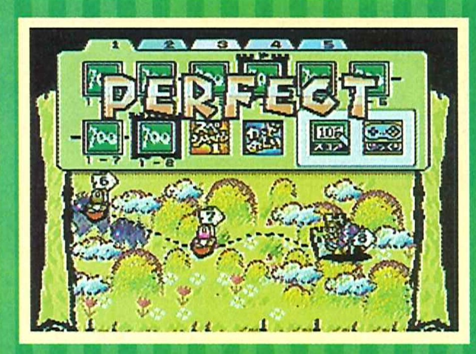






Más niveles, más sorpresas, más difícil todavía

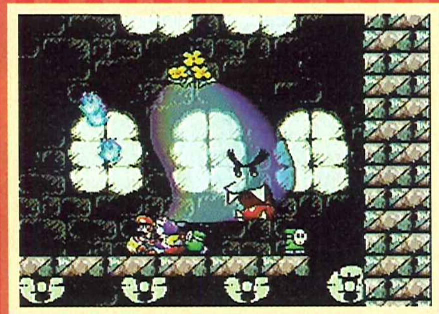


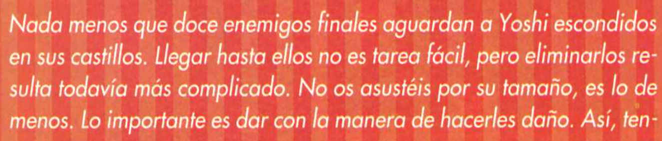


Si queréis completar un nivel al cien por cien, tenéis que llegar a la meta con 30 estrellas (es decir, 30 segundos extra de tiempo), 20 monedas rojas y cinco flores. Si conseguís hacerlo en los seis niveles de cada mundo, veréis como aparecen dos casillas más: una como una fase normal y otra como juego de bonus. Encontrar todos los objetos en los primeros mundos es relativamente sencillo, pero a partir del tercero la cosa se complica mucho, mucho.

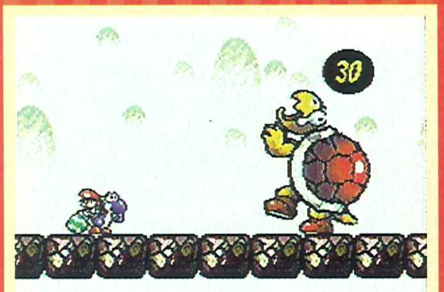
Imaginación + FX = Enemigos monstruosamente originales

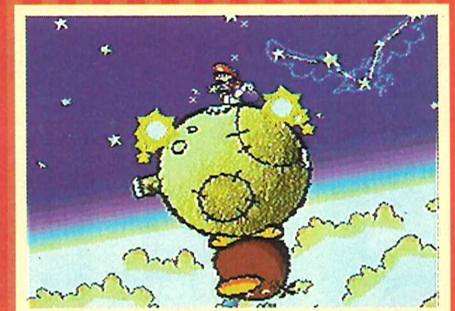






Nada menos que doce enemigos finales aguardan a Yoshi escondidos en sus castillos. Llegar hasta ellos no es tarea fácil, pero eliminarlos resulta todavía más complicado. No os asustéis por su tamaño, es lo de menos. Lo importante es dar con la manera de hacerles daño. Así, tendréis que tumbarles de espalda, abollarles hasta llegar a su corazón, o simplemente encontrar el modo de tirarles de su plataforma. En definitiva, todo un derroche de originalidad y sentido del humor.







Las propiedades menos alimenticias del melón



El **melón de fuego** resulta especialmente útil en las fases de hielo. Con sus llamaradas, Yoshi podrá deshacer bloques helados y eliminar enemigos de otro modo invulnerables. Lástima que dure tan poco.



El aliento gélido del **melón de hielo** congela a todos los enemigos que se crucen en el camino de Yoshi. Pero cuidado, después de un corto período de tiempo, los monstruos recuperan su actividad normal.



Los **melones de agua** dejan la boca de Yoshi llena de pepitas que puede arrojar como si fuera una ametralladora. Ciertos enemigos pueden hacer lo mismo, así que no sería mala idea robarles sus melones.



El cartucho que todos esperábamos

¿Qué se puede decir de este genial juego? Sus excelencias técnicas saltan a la vista, su jugabilidad es impecable y su originalidad y simpatía atrapan. Pero por si esto no fuera suficiente, es otro Mario; es decir, se trata de un cartucho de culto que todo el mundo debería tener o, por lo menos, al que todo el mundo debería jugar.

Un gran juego no es sólo cuestión de demostraciones gráficas, debe poseer unas características subjetivas, una chispa especial que le aparte del conjunto y le haga brillar con independencia de sus megas, sus chips y su tecnología. Son muy escasos los juegos que tienen este sentimiento, y «Yoshi's Island» es uno de ellos. Poco importa lo que se pueda decir de él o lo que podáis imaginar por las imágenes. Hay que jugarlo, reírse con él, atascarse, ponerse de los nervios, superar los retos... en fin, hay que descubrirlo. Cada jugador lo hará de una manera distinta, pero a todos les gustará. Es un juego creado por y para la diversión.

Teniente Ripley

Más corto, pero también más divertido

Fiel a su estilo, Mario vuelve a protagonizar un juego único, diferente y original que no sólo sabe huir de los tópicos, sino que los utiliza como arma arrojadiza contra el aburrimiento. Y es que todo en este cartucho sorprende, todo obliga a la sonrisa.

Sus puntos negativos llegan al estudiar sus mapeados y descubrir que no son tan extensos como de costumbre. La cantidad de información de cada fase es superior, pero también es cierto que sólo tiene seis fases. Para paliar este "defecto", contamos con la posibilidad de descubrir hasta doce niveles nuevos y la opción de acumular objetos para usarlos después, lo que hace que el juego resulte mucho más interesante.

Nikito Nipongo

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
NINTENDO
Nintendo

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6 mundos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Graba
Megas: 16

Gráficos — **97**
Al encanto que poseen los gráficos hay que sumar los múltiples planos de scroll, el color y la velocidad.

Música — **96**
Melodías simpaticonas y pegadizas, que en gran parte han sido extraídas de otros juegos de la serie.

Sonido FX — **95**
Hay efectos sonoros para todos los gustos y todos ellos mantienen el tono simpático del juego.

Jugabilidad — **98**
Yoshi, el carisma de todos los personajes y lo variado de las fases completan un juego súper divertido.

Adicción — **97**
Terminar las seis fases es una tarea relativamente fácil, pero completar el cien por cien de los 48 niveles...

Total — **97**
Con juegos como éste, tan simpáticos, sorprendentes, largos, bonitos... en suma, tan geniales, es difícil hablar del fin de la Super.

Lo Mejor

- Sorprendente, divertido y preciosista: un Mario.
- Su ajustadísima dificultad, que crece a la vez que se aprende a jugar.

Lo Peor

- No es tan largo como «SMW», aunque completarlo del todo puede resultar más complicado.




SN



SN

EXPERIENCIA Y CALIDAD AL SERVICIO DEL DEPORTE REY

FIFA 96 SOCCER







MD



MD



MD



MD

El videojuego de fútbol por excelencia, el astro de los cartuchos que simulan el deporte rey, el título deportivo más prestigioso del mundo, aterriza de nuevo en las 16 bits de Sega y Nintendo. Y su reaparición no podía haber sido más espectacular. Porque ¿os imagináis controlando un apasionante partido en el que se enfrentan, por poner un ejemplo, el Real Madrid y el Barcelona con todo su plantel de estrellas al completo?, ¿o viviendo a tope la emoción que supone el encuentro de máxima rivalidad entre el Milan y la Juve cuando está en juego nada menos que la consecución del Scudetto? Pues todas estas experiencias y muchas más, que se desprenden de la posibilidad de controlar a equipos reales con jugadores reales, podrán ser vividas por primera vez en las dos nuevas versiones de «FIFA Soccer 96» para Super Nintendo y Mega Drive.

Y es que no cabe duda de que la inclusión de doce ligas, una de ellas el Mundial de selecciones nacionales, es el arma más poderosa con la que ➤

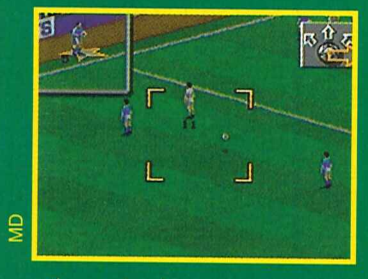


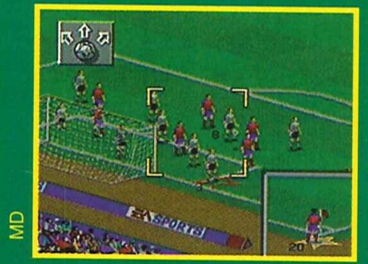


En los torneos y ligas se os permite elegir ocho equipos para que sean manejados por otros tantos jugadores. Cada uno viene determinado por una serie de características (defensa, ataque, técnica...) que indican la calidad y posibilidades del cuadro elegido.

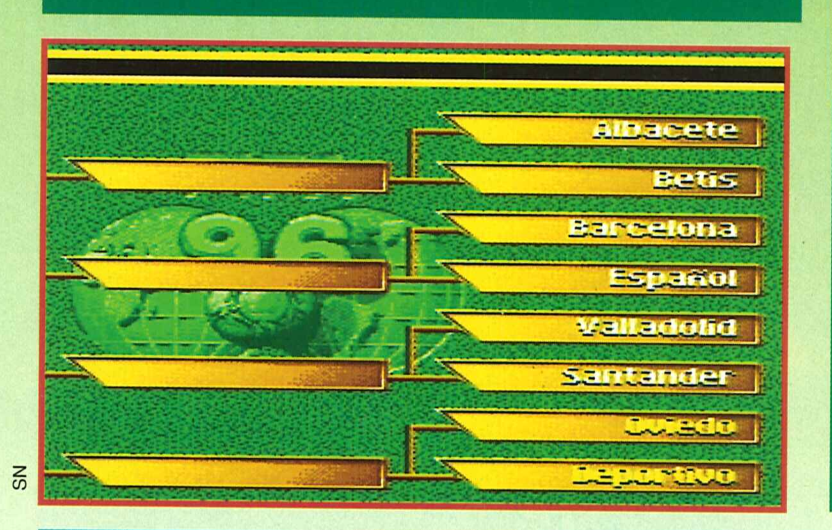
En cualquier momento del partido podéis consultar un completo cuadro que muestra las estadísticas del encuentro. En él se os ofrecen todo tipo de datos, desde los remates a puerta hasta el tiempo en que cada equipo ha estado en posesión de la pelota.

JUGADAS ENSAYADAS





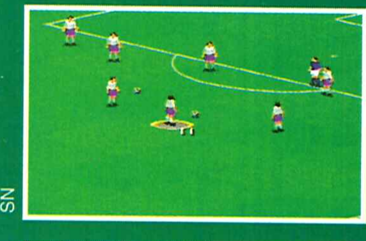
El cartucho de Mega Drive permite elegir entre varias jugadas a la hora de realizar un lanzamiento a balón parado. Moviendo el pad podéis ver la trayectoria que seguirá la pelota y optar por la que más posibilidades os ofrezca, ya sea un tiro directo o un doble pase antes de rematar.



FIFA 96 TE PERMITE AHORA ENTRENAR PARA GANAR









Una de las novedades de este «FIFA Soccer 96» es la incorporación de un modo entrenamiento. Las posibilidades de esta opción son las mismas para Super Nintendo y Mega Drive, y os llevarán a entrenar pases, tiros y jugadas ensayadas a balón parado, haciendo especial hincapié en los corners y los lanzamientos de falta. Gracias a esta opción podéis aprender a controlar los efectos del balón o a conducir el mismo, y veréis los movimientos que vuestros compañeros de equipo repetirán después a la hora de disputar un partido.



La opción Play-Off es una copa que se disputa en forma de eliminatorias a un único partido. En ella debéis elegir un máximo de ocho equipos y la máquina escogerá otros tantos para completar el cuadro.



La opción Torneo divide a los equipos participantes en cuatro grupos, de manera que los primeros de cada uno de ellos pasan a la siguiente ronda.

MD



SN

A lo largo del partido van apareciendo carteles, al estilo de los de la televisión, que informan tanto del marcador como de la jugada que se está produciendo en ese momento. Es esta ocasión se indica que el partido ha entrado en su tiempo de descuento, otras veces será un fuera de juego, una tarjeta o una falta algo brusca.

El mismo nombre, y sin embargo distintos

Aunque se llamen igual, lo cierto es que los cartuchos para Super Nintendo y Mega Drive de «FIFA Soccer 96» no son iguales. Bueno, la verdad es que escasean más los parecidos que las diferencias -éstas abarcan desde el apartado gráfico hasta las opciones-. En fin, que se dan un cierto aire de familia, pero en absoluto son lo mismo.

La versión para Mega Drive ha sido la más afortunada en el reparto. Un mayor número de opciones, un apartado gráfico más nítido y la ausencia de problemas con el scroll son sus valores más importantes. Así, tiene opción para configurar equipos propios y hacer jugadas ensayadas, y en general el planteamiento de sus opciones es más espectacular y completo.

Super Nintendo le sigue de cerca, pero los problemas con el aprovechamiento de la memoria han limitado las posibilidades del juego. Hasta ahora, problemas como el de perder de vista la pelota sólo se habían visto en portátiles. Eso sí, no ocurre siempre, y no suele tener más importancia que la de medio perderse un gol.

En definitiva, los dos son grandes simuladores, ambos ofrecen una ilimitada posibilidad de combinar equipos y además ofrecen un fútbol de altura. Pero como es costumbre en los juegos de Electronic Arts, Mega Drive se ha llevado la mejor parte.

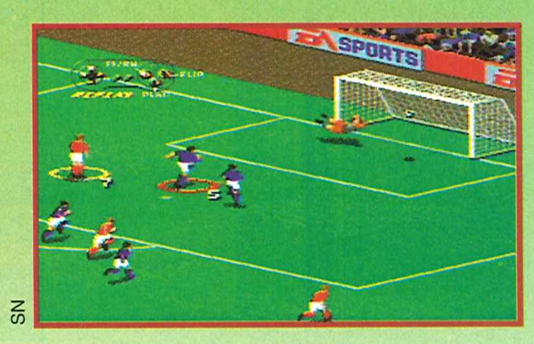
Teniente Ripley



SN



SN



SN

estos cartuchos se han reforzado con respecto a sus anteriores entregas, de cara a volver a despertar el interés de millones de aficionados al fútbol. Además, ahora los dos juegos ofrecen la posibilidad de enfrentamientos en ligas y torneos creados por el propio usuario, competiciones que permitirán la participación de al menos ocho equipos controlados por otros tantos jugadores. Y otros detalles relacionados con la configuración de juego, como la existencia o no de faltas, la posibilidad de efectuar cambios o la elaboración de diferentes estrategias, también contribuirán en gran medida a aumentar el interés de un juego ya de por sí divertido como pocos.

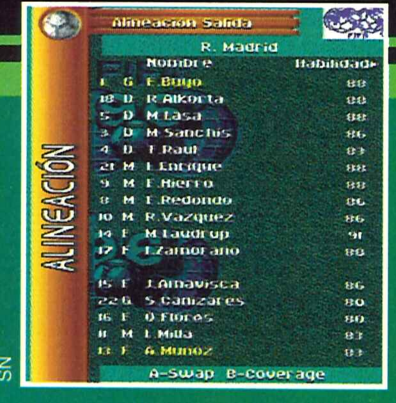
En todo caso, centrándonos en este apartado de las opciones, las dos versiones no son exactamente iguales. Las principales diferencias se encuentran en posibilidades tan interesantes como las de crear vuestro propio equipo o variar las cualidades de los jugadores, unas ventajas que sólo existen desde el principio en el cartucho para Mega Drive.

En lo referente al apartado gráfico también se han introducido algunas mejoras. Los futbolistas son ahora más estilizados que en entregas anteriores y presentan un tamaño algo mayor en el caso de Super Nintendo. Por otra parte, las impecables



MD

El cartucho de Mega Drive ofrece la posibilidad de hacer que la máquina juegue contra sí misma viendo vosotros el partido, o desconectarlo para que aparezca el resultado y podáis pasar directamente al encuentro que os interesa.



SN



MD



MD



SN

LAS MISMAS OPCIONES QUE VALDANO, CRUYFF O ANTIC

En cualquier momento del juego, y por supuesto antes del partido, tenéis la opción de modificar casi todos los aspectos de vuestro equipo. Así podréis elegir la alineación, cambiar las posiciones de los jugadores, optar por una estrategia defensiva u ofensiva, y fijar una táctica de juego. Según el planteamiento que elijáis, los jugadores se cerrarán "a muerte" en defensa, saldrán al contrataque, jugarán al fuera de juego, atacarán sin tregua...



SN



MD

Con estos dos cartuchos, EA Sports da un paso más hacia la creación del simulador de fútbol perfecto.

Simulación de alto nivel

***E**ste «FIFA Soccer 96» pone al alcance los usuarios de Super Nintendo uno de los simuladores futbolísticos más completos y laureados de siempre. La calidad gráfica del juego, con unas animaciones casi perfectas, se ve apoyada por la fuerza de unos efectos sonoros que crean un ambiente de auténtico estadio.*

A la hora de jugar descubriréis que se requiere gran práctica y destreza para controlar el balón y los jugadores. Será difícil que logréis hacer un buen papel en los primeros partidos, pero una vez que se aprende, el encanto de las ligas y la infinidad de equipos disponibles le convierten en un juego del que es muy difícil separarse.

Sólo hay un fallo que resta jugabilidad al cartucho: el scroll no es capaz de llegar siempre a tiempo a la posición del balón, lo que muchas veces impide no sólo ver la parada del portero, sino incluso la posición del jugador que va a recibir un pase. Así, la jugada puede llegar a desarrollarse en el borde de la pantalla. Un defecto que, sin embargo, no quita mérito y fuerza a la última bomba de E.A.

Nikito Nipongo

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts

Nº jugadores: 5 simultáneos
Vidas: --
Nº de fases: 12 ligas
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Graba
Megas: 16

Gráficos — 93
Los problemas del scroll restan espectacularidad a una concepción gráfica realista y convincente.

Música — 87
La banda sonora, cañera y de mucho ritmo, sólo suena durante las pausas y en las pantallas de opciones.

Sonido FX — 92
El sonido ambiente es soberbio, así como las voces encargadas de rematar las jugadas.

Jugabilidad — 92
Requiere mucha práctica para poder dominarlo. Pero una vez controlado, todo resulta mucho más fácil.

Adicción — 93
La posibilidad de jugar con todos los equipos de doce ligas internacionales es una garantía de duración.

Total — 93
Un simulador de fútbol con mayúsculas que ofrece una buena colección de equipos a elegir y requiere un alto nivel de destreza.

Lo Mejor
- Las doce ligas internacionales con sus correspondientes equipos reales.
- Las animaciones de los jugadores.
- Sus nombres son "los de verdad".

Lo Peor
- Que el scroll sea más lento que el balón y a veces éste desaparezca.
- Los colores de los uniformes no son los auténticos.



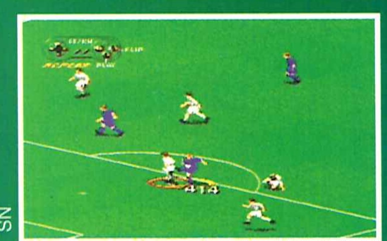
El fútbol, algo más que un juego

Básicamente, este «FIFA 96» de Mega Drive se podría definir como una actualización del «FIFA 95». Una actualización que incluye doce ligas nacionales, jugadores reales, la posibilidad de crear equipos y un largo etcétera de opciones nuevas a cuál más interesante.

Su jugabilidad se mantiene dentro de los márgenes de simulación habituales, y en el apartado gráfico no se aprecian excesivas diferencias. Sigue siendo un juego al que es difícil acostumbrarse en una sola partida y que por otro lado cuenta con animaciones muy cercanas a las del fútbol real.

El cartucho está pensado para que sea imposible cansarse de él. A base de combinar opciones, crear campeonatos y aprender a controlar todas las posibilidades de los jugadores, se puede descubrir el verdadero valor de «FIFA Soccer 96». Los fanáticos del buen fútbol se verán atrapados por él sin remisión.

El Consolero Enmascarado


SN


SN

LA MEJOR MOVIOLA

Siempre que queráis podréis ver la repetición de la última jugada. Además de cámara lenta, avance y retroceso de imagen, esta vez se ha añadido la opción de visualizar la jugada desde el ángulo inverso. Vamos, como en el Plus.


MD


MD


SN


SN

➤ animaciones de los jugadores se mantienen con la misma calidad de siempre y sus movimientos siguen resultando casi, casi reales.

Con la combinación de todos estos factores, Electronic Arts Sports ha conseguido superarse a sí misma y presentar un «FIFA 96» que puede ser considerado como el mejor simulador de fútbol realizado hasta la fecha. Un juego que se convertirá en irresistible para los que anden buscando trasladar toda la pasión del fútbol a su consola, y que hará dudar a los que ya hayan disfrutado con anteriores versiones de este auténtica leyenda viva de la simulación.

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts

Nº jugadores: 4 simultáneos
Vidas: --
Nº de fases: 12 ligas
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Graba
Megas: 16

Gráficos — 94
Las animaciones de los jugadores y las texturas del campo son aún mejores que en la anterior versión.

Música — 88
Sólo suena en las pantallas de opciones, aunque haciendo alarde de un gran sentido del ritmo.

Sonido FX — 93
Trompetas, cánticos y griteríos lograrán que os sintáis como si estuvierais sentados en la Tribuna.

Jugabilidad — 93
Acostumbrarse al control requiere algo de práctica, pero permite jugar con bastante comodidad.

Adicción — 94
Su gran menú de opciones y las numerosas ligas garantizan la duración de este cartucho.

Total — 94
Electronic Arts vuelve a demostrar que lo suyo es el fútbol. No ofrece muchas novedades, es cierto, pero todas son muy atractivas.

Lo Mejor
- La posibilidad de crear equipos y jugadores a nuestro antojo.
- Hay una enorme lista de opciones y de equipos a elegir.

Lo Peor
- Que no se pueda tener grabado a la vez una liga y una copa, por ejemplo.
- ¿Acaso no hay equipos que visten con la camiseta de rayas?

MAMA ME OBLIGABA
A LAVARME LOS DIENTES
TODOS LOS DIAS

ASI QUE... ¡ME LA ZAMPE!



MEGA DRIVE, GAME GEAR, SUPER NINTENDO, GAME BOY, JAGUAR CD, SEGA SATURN, 32X, 3DO, SONY PLAYSTATION, AMIGA, PC CD-ROM, MAC CD-ROM.



TIME WARNER
INTERACTIVE



LO MÁS NUEVO

¿HÉROE O GUSANO?

EarthWorm Jim 2

El gusano del traje simbiótico ha regresado a las 16 bits. Earthworm Jim protagoniza ahora una secuela de su primera aventura, que sirve para que os reencontréis con el héroe, a la vez que descubrís un juego absolutamente nuevo y alocadamente divertido.

Claro que en «EWJ 2» encontraréis elementos que os sonarán bastante de la primera parte: además de haberse mantenido algunos de los personajes más populares como Psycrow o las simpáticas vacas, la aventura está impregnada de ese delirante sentido del humor que tan popular ha hecho a este "arrastrado" protagonista.

En lo que respecta a las novedades, nuestro amigo no sólo estrena escenarios, sino también técnica. Para realizar este título, Shiny Entertainment ha desarrollado el Animotion II, una nueva versión de la técnica empleada en el primer «EWJ», que aumenta la calidad de los gráficos para darles una mayor fluidez y utiliza la friolera de 2.000 cuadros de animación en el movimiento de los sprites.

Ya metidos de lleno en el desarrollo del juego, Jim deberá afrontar situaciones de lo más alocadas en el Planeta de los Monstruos. Salvar una camada de cachorros, transformarse en salamandra ciega para salir de un pinball viviente, convertir su cabeza en globo para atravesar un circo, o abrirse camino a base de cavar el suelo son algunas de las misiones que se alternan con las atípicas plataformas que ya le caracterizan.

Para lograr el éxito en todas estas misiones, Jim podrá ir recogiendo una considerable variedad de armas. Y por si fuera poco, contará en todo momento con la colaboración de Snott, que irá siempre pegado a su espalda.

En fin, si ya os divertisteis con la primera entrega de «EWJ», vais a encontrar aquí nuevos alicientes. Y si, por el contrario, aún no habéis tenido oportunidad de conocer a este intrépido gusano, no debéis dejar escapar esta segunda oportunidad de hacerlo. Nunca os lo perdonaríais.

Snott se esconde en la mochila de Jim





Aunque lo parezca, Jimmy no se ha marchado solo al Planeta de los Monstruos. Resulta que su amigo Snott le acompaña escondido en la mochila que nuestro héroe lleva a la espalda. Pero, ¿qué hace Snott ahí escondido?. Pues además de viajar de gorra, le da a Jim dos soluciones para salvar obstáculos. EWJ puede utilizarle en plan liana, siempre que haya materia viscosa en el techo, o bien convertirle en paracaídas para amortiguar caídas peligrosas.



Tratándose de Earthworm Jim, la solución más evidente o fácil generalmente nunca es la acertada. Por ejemplo, si os ataca un perro gigante, por mucho que le golpeéis no arreglaréis nada.



Convertido en salamandra ciega, nuestro protagonista tiene que recorrer una especie de pinball viviente. En caso de que rebote contra las paredes, éstas le atraparán absorbiendo su energía.





Sigue siendo genial

Cómo nos gusta tener que hablar de juegos como éste, para el que todo son alabanzas. Y es que «EWJ 2» retoma al personaje de Shiny y vuelve a sacarse un juegazo de la manga manteniendo las cualidades que le encumbraron -desbordante sentido del humor, excelentes melodías y gráficos geniales-, pero evolucionando en el desarrollo del juego. La tónica de este cartucho consiste en divertir sin repetirse, en entretener a base de situaciones hilarantes, innovadoras y sorprendentes. En definitiva, en lograr que el jugador no se canse y mantenga la ilusión de verse sorprendido a cada momento.

Cruela de Vil

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
VIRGIN
Shiny Entertainment
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 32

Gráficos — 96
La brillantez de escenarios se une al perfecto scroll y a la claridad de movimientos de los sprites.

Música — 95
Variedad suprema en este repertorio de excelentes melodías adecuadas al desarrollo del juego.

Sonido FX — 95
Los golpes, explosiones y disparos son casi reales, lo que se completa con unas divertidas digitalizaciones.

Jugabilidad — 95
Será un gusano, pero cuando se pone su traje se convierte en un héroe versátil y muy divertido.

Adicción — 96
Situaciones rocambolescas y entretenidas invitan a seguir jugando y a exprimir el cartucho al máximo.

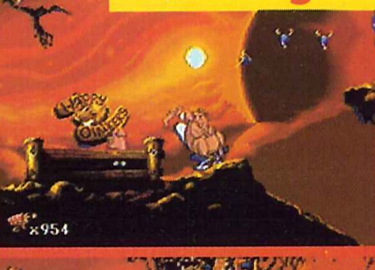
Total — 95
Esta segunda aparición en Super Nintendo confirma a Jim como uno de los personajes más completos del panorama plataformero.

Lo Mejor
- **El sentido del humor que impregna toda la aventura.**
- **Se suceden un cúmulo de situaciones tan divertidas como estrambóticas.**

Lo Peor
- **Que Jim siga sin poder disparar a la vez que salta.**



Un gusano con dotes de granjero





Vacas y cerdos son los animales que Jim ha de utilizar con sentido común para superar ciertos obstáculos (debe coger a los animales y trasladarlos a determinados puntos de los niveles si quiere avanzar). Y es que hay que dar de comer un cerdo a un pez gigante para nadar por un estanque, o conseguir que la leche de vaca ice una escalera.









Aunque la tónica general del juego son las plataformas, «EWJ 2» presenta niveles en plan shoot'em up con perspectiva isométrica. ¡Habrá que afinar la puntería!







No faltarán los enemigos finales que aguardan ansiosos a nuestro héroe-gusano al final de los diferentes niveles. Tener buena puntería y un poco de habilidad es lo que necesitaréis para lograr salir victoriosos de estos lances.

Jim parece estar destinado al éxito en su regreso a las 16 bits. Razones: unas plataformas de lo más alocadas y la técnica Animotion II.





Psycrow ha raptado a los cachorros de Peter Puppy y Jim ha de devolverlos sanos y salvos a su papá. Pero cuidado, porque si cuatro de ellos caen al suelo, el amable Peter se transformará en un monstruoso perro que atacará a la lombriz.









No sólo de plataformas vive el héroe

Ya os hemos avisado de que Jim va a tener que hacer frente a un cúmulo de situaciones atípicas. Pues bien, aquí tenéis un muestrario de algunas de ellas. Por ejemplo, si Earthworm Jim recoge una serie de gusanos mientras está convertido en salamandra ciega, después jugará al Trivial y participará en un prueba de memoria consistente en repetir combinaciones musicales. Por otro lado, en la feria de Evil the Cat podrá obtener diversas recompensas si juega al clásico medidor de fuerza de los parques de atracciones. Y por último, una silla de ruedas con freno será el vehículo con el que habrá de esquivar a las viejecitas que caerán del cielo.













Jim se ha superado

Se podían haber limitado a aprovechar la primera parte y ofrecernos un poco más de lo mismo. Pero no, lo que ha realizado Shiny para Mega Drive vuelve a romper moldes, poniendo de manifiesto lo que se puede llegar a hacer con imaginación y una técnica envidiable.

«EWJ 2» no plantea las habituales plataformas ni se limita a repetir los elementos de la primera parte. Partiendo del mismo concepto, Jim vuelve a inundar los 16 bits de Sega con aires de originalidad, una jugabilidad admirable y un desarrollo plagado de sorpresas. Así es que si alguien pensaba que en las plataformas ya estaba todo inventado, EWJ regresa para demostrarle que todavía nos queda mucho por ver.

Cruela de Vil

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
VIRGIN
Shiny Entertainment
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 32

Gráficos — 96
Pero... ¿que no es una película? Pues lo parece por la suavidad del scroll y su fluidez de movimientos.

Música — 94
Conocidas piezas de música clásica, bien arregladas y correctamente encajadas en la acción.

Sonido FX — 94
La variedad manda: ruidos, explosiones, gritos... Todo bien realizado y rezumando sentido del humor.

Jugabilidad — 95
Manejar a Jim se convierte en una auténtica delicia que permite un montón de posibilidades.

Adicción — 96
Una sucesión de divertidas situaciones, en las que nunca sabes qué es lo siguiente que te espera.

Total — 95
Earthworm Jim vive su apoteosis con este cartucho, que deja en pañales a muchos de sus colegas del género.

Lo Mejor
- Que EWJ no se limite a vivir de las rentas, sino que se supere a sí mismo.
- Gráficos, sonido... todo el apartado técnico es una auténtica maravilla.

Lo Peor
- Sólo un detalle: no se puede seleccionar arma.



DESTRUYE, APLASTA Y, SOBRE TODO, DISFRUTA



Destruction Derby

SONY PLAYSTATION

Destruction Derby se podría definir como un juego en el que el virtuosismo gráfico se funde con el espectáculo. Todo en él -hasta el más mínimo detalle- está pensado para asombrar, y de su increíble calidad técnica y esmerada realización surge una obra de arte que sirve tanto para ser admirada en sí misma como para divertir al máximo a la hora de ponerse a sus mandos.

La concepción del juego también es radicalmente distinta a la de la mayoría de los simuladores de coches. Aquí no basta con ser el más rápido y llegar el primero a la línea de meta. Aquí hay que destrozar a los rivales hasta que gripen sus motores y su carrocería, literalmente, se caiga en mil pedazos.

Para poner a prueba vuestra habilidad, vuestra sangre fría y vuestra capacidad de afrontar con éxito un juego endiabladamente divertido, se os propondrán cuatro tipos de carreras en las que, a excepción de una de ellas, tomarán parte veinte coches pilotados por otros tantos conductores suicidas dispuestos a todo. Así, en "Wreckin'racing" deberéis tratar de sumar puntos colocándoos en las mejores posiciones. En "Stock Car Racing" puntuaréis según el puesto alcanzado y el número de golpes que propinéis al rival. La más divertida, "Destruction Derby", os colocará en medio de una inmensa plaza con el único objetivo de sobrevivir el máximo tiempo posible mientras tratáis de reventar los motores rivales. Y para el final queda "Time Trial", que os propondrá un apasionante mano a mano entre vuestro vehículo y el cronómetro.

Una vez elegido el tipo de competición, podéis optar entre una carrera de entrenamiento, un campeonato completo, dos ►









Como no hay nada perfecto, he aquí un fallo técnico de este juego: los laterales se superponen a veces a los vehículos.

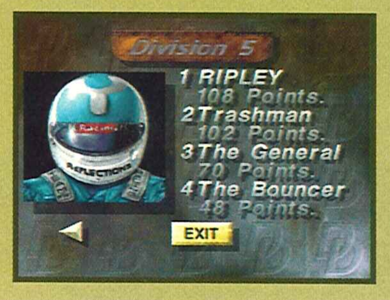


El juego ofrece la posibilidad de salvar varias competiciones o carreras siempre que se cuente con el "Memory Card".

Ya podéis ir olvidándoos de todos los simuladores de coches que hayáis visto. Aquí se trata de ser el más rápido... pero a la hora de destrozar a los rivales.







No tengas piedad: destrózalos





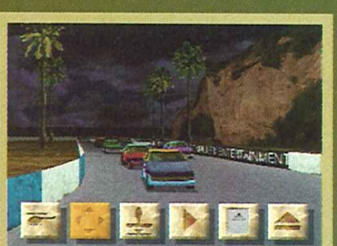




La prueba más espectacular de todo el juego es la llamada "Destruction Derby". En ella, veinte vehículos participan con el único objetivo de destruir al rival y sobrevivir al mismo tiempo. Se puntúa tanto por daño causado como por el tiempo que se aguanta en la pista. Una enorme plaza circular hace las veces de arena para estos gladiadores sobre ruedas.

Además de piloto, director de cine









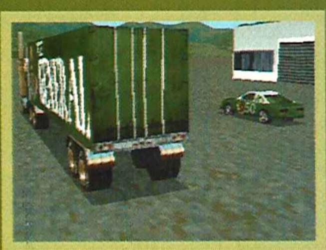
Uno de los aspectos más increíbles de este juego es una opción que os permite grabar una película de la carrera. Para ello contáis con un amplio número de cámaras que podéis mover a voluntad por todos los escenarios (parkings incluidos), con el objetivo de conseguir las tomas más impresionantes. De este modo, grabar una prueba resultará tan divertido como participar en ella.

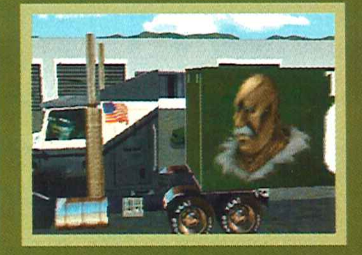
Entrar en los boxes: toda una experiencia















Los boxes son una demostración de hasta qué punto el preciosismo gráfico es importante en «Destruction Derby». Entrar en ellos "sólo" sirve para deleitarse con los vehículos participantes y sus camiones. ¡Hasta la música se detiene para dejar que admiréis cualquier detalle!

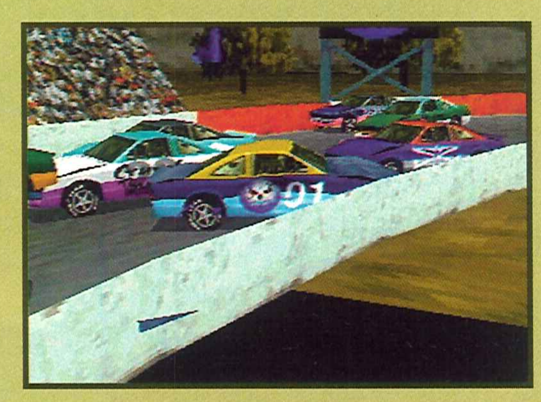


➤ jugadores simultáneos (con Link Cable de por medio) o un duelo contra otro piloto controlado por la máquina. Sea cual sea la competición escogida, tendrá lugar sobre cinco retorcidos circuitos. Y otra cosa también es segura: independientemente de vuestra elección, la diversión la tenéis garantizada al cien por cien.

Por último, en cuanto a los aspectos generales del juego, señalar que existen tres coches a vuestra disposición, los cuales en realidad marcan los tres niveles de dificultad.

En fin, «Destruction Derby» es un juego único. Su velocidad no es comparable, por ejemplo, a la de otro gran título para PlayStation, «Ridge Racer», pero su desarrollo es más variado, más rico, más emocionante. Y es que la espectacularidad de este magistral CD de Psygnosis no proviene sólo de su afán por la simulación, sino también de la intensa sensación de tridimensionalidad que transmite, de sus miles de detalles gráficos, de su original concepción... Su genialidad proviene, en definitiva, de su inagotable capacidad para sorprender y divertir a cualquiera que se atreva a afrontar este apasionante reto.





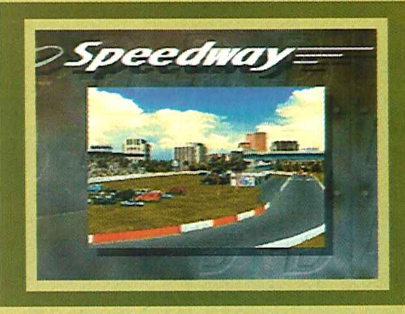
Para cada coche, su nivel de dificultad

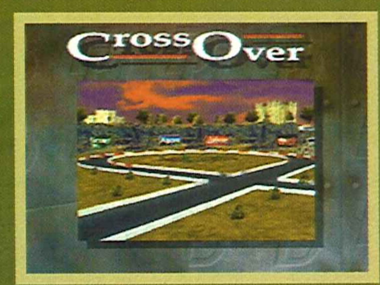




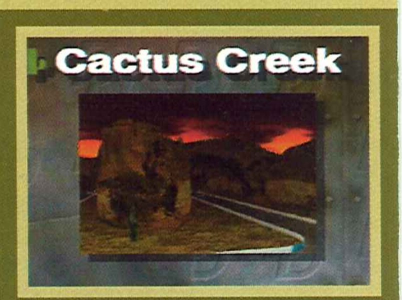


La manera de variar el nivel de dificultad en este «Destruction Derby» es tan sencillo como elegir uno de estos tres vehículos. Ellos os conducirán por sí solos al nivel Amateur, Rookie o Profesional. ¿Con cuál de ellos os atreveríais para empezar?

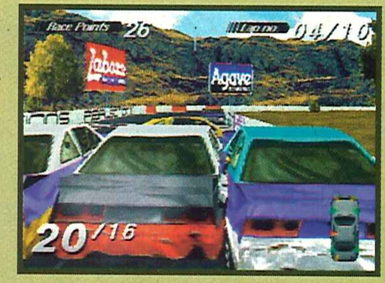














Espectáculo visual y jugabilidad total. Estos son los dos conceptos básicos que definen a este revolucionario simulador de coches para PlayStation.



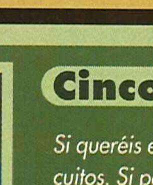
La estética de la diversión

Encontrarse con un juego de carreras que aparte de ofrecer una sensación perfecta de velocidad demuestre un gusto exquisito por el detalle, la filigrana y la estética más pura, ofreciendo al tiempo un juego salvajemente divertido, es algo que en estos momentos está sólo al alcance de «Destruction Derby».

El desarrollo del juego resulta tan entretenido como espectacular, tan adictivo como detallista, tan demoledor como genial. Y es que Psygnosis ha conseguido romper los esquemas con un compacto en el que desde su planteamiento general hasta la última pegatina que aparece en el guardabarros de cualquier vehículo, está pensado para sorprender. Además, ofrece al jugador una serie de posibilidades revolucionarias, que consiguen crear un efecto más cercano al cine que al videojuego.

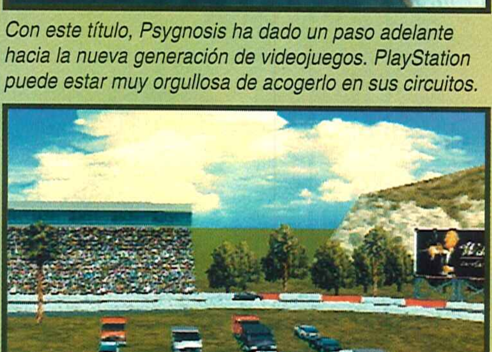
Aquí lo tenemos bastante claro: con «Destruction Derby» ha nacido un nuevo concepto de los juegos de coches.

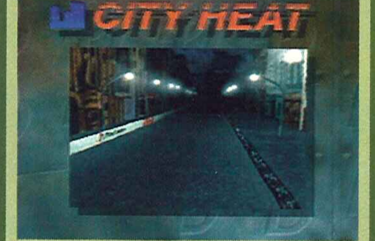
Teniente Ripley





Con este título, Psygnosis ha dado un paso adelante hacia la nueva generación de videojuegos. PlayStation puede estar muy orgullosa de acogerlo en sus circuitos.

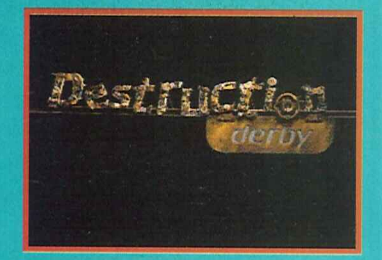




Cinco circuitos para demoler

Si queréis echar una carrerita sin más, podéis elegir cualquiera de estos cinco circuitos. Si por el contrario queréis entrar de lleno en la competición, no podéis elegir: estaréis obligados a correrlos todos bajo cualquier condición climatológica, sabiendo que cada uno tiene sus propias características. Circuitos de velocidad pura dan paso a otros con cruces mortales o estrechísimas chicanes. Así, queda claro que para ganar en «Destruction Derby» hay que ser hábil en todo.





COCHES
PSYGNOSIS
Psygnosis
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: --
Nº de fases: 5 circuitos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Graba

Gráficos — 95
Cuando este juego corre en PlayStation, todo el mundo que pasa por delante se queda mirándolo. Irresistible.

Música — 93
Tienen el ritmo, la marcha y el desenfreno apropiados para esta modalidad tan especial de carreras.

Sonido FX — 95
Todos los efectos sonoros (el bramido de los motores, los choques, frenazos...) parecen reales.

Jugabilidad — 95
Siéntate y empieza a disfrutar. Sin más historias.

Adicción — 96
Los distintos campeonatos y el reto que supone sobrevivir enganchan tanto como admirar sus gráficos.

Total — 95
Psygnosis le ha regalado a PlayStation una verdadera joya. Un título que ya forma parte de la historia viva de los videojuegos.

Lo Mejor
- La calidad gráfica, sobre todo el juego de cámaras y la sensación de 3D.
- Poder grabar y montar vuestra propia película de la carrera.

Lo Peor
- El tiempo de carga: no tarda mucho, pero sí lo hace continuamente.
- Algunos "machaques" de polígonos.



EL VIRTUA FIGHTER QUE SATURN MERECÍA

SEGA SATURN





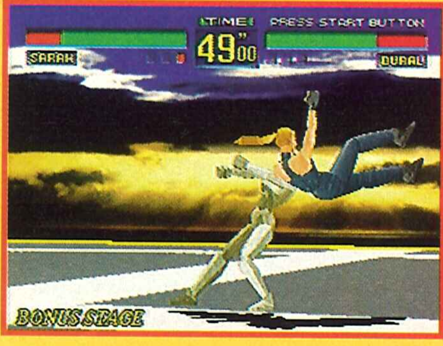


El primer «Virtua Fighter» para Saturn tenía a su favor el hecho de ser la primera gran conversión de recreativa a 32 bits. En él se lograron plasmar los principales valores del arcade, redondeando una jugabilidad intachable y unas animaciones soberbias. Sus únicos defectos eran los polígonos de ida y vuelta, los temblores y, en general, el aspecto irreal de los personajes. Estos defectos eran perdonables en función a la importancia del juego, pero a nadie le pasaron desapercibidos. Y menos que a nadie a la propia Sega, auto-víctima de sus prisas. La duda se cebó en casi todos: ¿es esto todo lo que puede hacer Saturn? Así que ya sin prisas y sin carreras, AM2 ha preparado un nuevo «Virtua Fighter», con el sobrenombre de "Remix", que no sólo acaba con los defectos de su antecesor, sino que mejora sustancialmente todo el aparato gráfico del juego.

Las mejoras saltan a la vista: mayor tamaño de los personajes, un soberbio uso de texturas y un aumento general en nitidez y resolución. Y por supuesto, en este juego no desaparecen polígonos. La velocidad sigue siendo muy alta y las animaciones dan la sensación de ser más fluidas. También se mantienen los golpes especiales y el elenco de luchadores, pero además ha aumentado el número de opciones y el modo de juego "Ranking", que en la primera versión sólo aparecía tras acabar el juego, existe aquí desde el principio.

En suma, básicamente es el mismo juego, pero sus mejoras visuales son tan importantes que hacen del CD una compra casi irresistible. Lástima que no fuera así desde el principio.

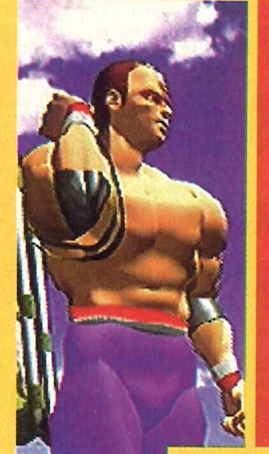
Virtua





«Virtua Fighter Remix» es la confirmación de las posibilidades de Saturn. Los defectos apreciados en la primera versión han sido sustituidos por un alto nivel técnico y la incorporación de texturas.

El gran tamaño de los personajes no ha evitado que se mantengan todos los golpes y presas de la versión original. Este «Virtua» es tan divertido como siempre, pero mucho más espectacular.







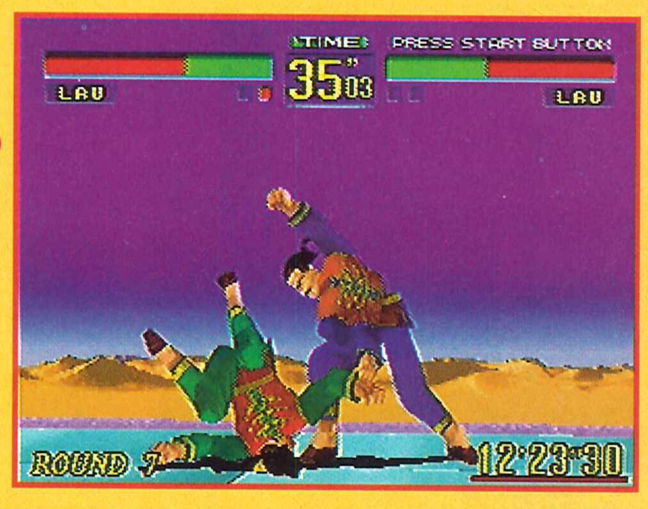
De regalo, un álbum en CD

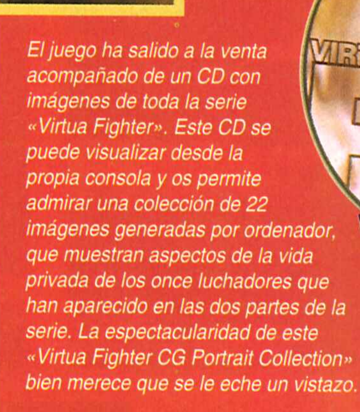






Esta vez Sega sí ha sabido llevar toda la calidad que ofrecía la recreativa a los 32 bits de su Saturn.





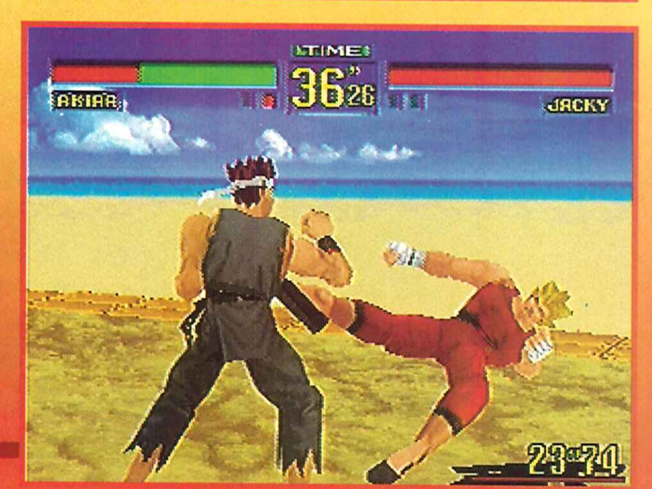
El juego ha salido a la venta acompañado de un CD con imágenes de toda la serie «Virtua Fighter». Este CD se puede visualizar desde la propia consola y os permite admirar una colección de 22 imágenes generadas por ordenador, que muestran aspectos de la vida privada de los once luchadores que han aparecido en las dos partes de la serie. La espectacularidad de este «Virtua Fighter CG Portrait Collection» bien merece que se le eche un vistazo.







Fighter remix



LO MÁS NUEVO



Este compacto os ofrece la posibilidad de configurar el pad de control según vuestra habilidad. La opción "Beginner" permite utilizar los botones superiores como atajos para algunos de los golpes especiales.

Más vale tarde...

No se puede negar que «Virtua Fighter Remix» es un juego total. Y aunque, por desgracia, a los actuales usuarios de Saturn -de momento no demasiado numerosos- no les hará excesiva gracia, la verdad es que tenemos que reconocer que Sega se ha volcado en este Remix y ha conseguido crear un título realmente impresionante en todos sus aspectos: es tan divertido y adictivo como el arcade, su esmerada realización técnica no le ha restado ni un ápice a su extrema jugabilidad y, a nuestro juicio, ha logrado convertirse en el simulador de lucha más completo creado para consola alguna.

Sin duda, los aficionados al género encontrarán en este «Virtua Fighter Remix» la culminación de todas sus expectativas.

Teniente Ripley





Las mejoras realizadas en este "remix" han ido a parar, sobre todo, al apartado gráfico. Entre otras, ya no se dan esos molestos parpadeos de polígonos.









SATURN



ARCADE
SEGA
Sega/AM2
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: --
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Infinitas

Gráficos — 93
Personajes bien definidos, acompañados de brillantes texturas y de una correcta solución a los parpadeos.

Música — 91
La calidad de las melodías es muy alta y mantienen el ritmo más adecuado para cada luchador.

Sonido FX — 89
No son muy variados, pero saben adaptarse a las exigencias de los golpes, escenarios y personajes.

Jugabilidad — 94
Tan brillante como la recreativa, añadiéndole el hecho de poder configurar el pad si se cree necesario.

Adicción — 93
Es difícil separarse de él debido a su mecánica de juego y a sus numerosos golpes escondidos.

Total — 93
El mejor juego de lucha creado hasta la fecha. Y punto.

Lo Mejor
- Su enorme jugabilidad.
- El apartado gráfico al completo, especialmente las texturas.

Lo Peor
- Que no fuera éste el juego con el que desde un primer momento se vendió la máquina.

SUPER NINTENDO

ACERO, PROFECÍAS, BÁRBAROS Y DEMONIOS







Como podéis ver, todos los luchadores cuentan con una doble barra de energía. En la práctica esto quiere decir que primero tenéis que hacer desaparecer la hilera de calaveras y después la barra roja si queréis dar por derrotado a vuestro contrincante.

El Señor de los Demonios os convoca desde los circuitos de Super Nintendo. En vuestra mano queda aceptar su desafío y demostrar que sois el auténtico WeaponLord o Señor de las Armas. Sólo si lo hacéis y lográis salir triunfadores, se cumplirá la profecía que acabará con el dominio que Zarak ejerce sobre el Imperio.

Para cumplir este objetivo podéis adoptar la personalidad de cualquiera de los seis luchadores convocados para este torneo: Korr, Bane, Divada, Talazia, Zorn o Jen-tai. Una elección complicada, ya que cada uno de ellos cuenta con un arma característica y con unas buenas cualidades para el combate, así como con una media de cinco golpes especiales que realizan con su arma particular. Además, poseen un sinfín de combinaciones de técnicas especiales y golpes secretos que ya iréis descubriendo.

Una vez asumida la personalidad del bárbaro que más garantías os ofrezca, os introduciréis en el torneo para enfrentaros con el resto de participantes. El objetivo es ir acabando con todos ellos hasta llegar al territorio del Señor de los Demonios. Eso sí, una vez que lleguéis a este escenario, y antes de veros las caras con el mismísimo Zarak, tendréis que vencer de nuevo a todos los participantes, que aparecerán de forma sucesiva sin daros ni un momento de respiro.

Esto es en lo que se refiere al Modo Historia. Pero, por supuesto, «WeaponLord» cuenta con otras dos modalidades de juego: el Modo Arcade y el Modo Versus. En ambos casos Zarak se suma a los luchadores a elegir, pero mientras el primero es un "one versus one" para dos jugadores, el segundo es una competición en la que pueden participar entre dos y ocho jugadores.

En cualquiera de las modalidades, el bárbaro elegido pondrá su arma. Así que a vosotros os queda la tarea de aportar la técnica de combate si queréis alzaros con el título de WeaponLord.





Este completo mapa os muestra el Imperio del Señor de los Demonios y el recorrido que tenéis que realizar para llegar a la guarida de Zarak. Para que el juego resulte más ameno, el orden del viaje variará de una partida a otra.









El acero también tiene sus magias





Por el hecho de ir armados, estos bárbaros no renuncian a la posibilidad de realizar movimientos especiales. Claro que éstos se ponen en práctica en función del arma característica de cada luchador. En las instrucciones encontraréis una media de cinco golpes por guerrero, que responden a nombres tan "bárbaros" como Tajo en las Tripas, Patada Maldita, Psicocuchillas o Fuego del Infierno. Pero no creáis que éste va a ser todo su arsenal ofensivo, porque los chicos de «WeaponLord» esconden más golpes y combinaciones que iréis descubriendo con la práctica.



A la hora de combatir, cualquier cosa es válida. Por eso, vuestro rival os lanzará unas "suaves palabritas" con la intención de atemorizaros.















LO MÁS NUEVO



Una forma diferente de luchar

Uno de los grandes aciertos de este juego, y tiene muchos, es el nuevo concepto que ofrece de la lucha. Cuando casi todos los programas se están anclando en seguir las pautas marcadas por la saga «S.F.», va «Weapon Lord» y ahonda en las posibilidades del género sin renunciar a sus principios básicos.

Por supuesto que hay magias y movimientos especiales, pero la innovación del cartucho reside en que todos los personajes tienen un arma con la que ejecutan hasta los golpes más simples. No hay puñetazos ni patadas, sino hachazos, espadazos y demás mamporros con armas de doble filo. Y todo ello en el interior de un cartucho muy entretenido, con el que da gusto jugar.

Cruela de Vil



Este cartucho os ofrece cuatro niveles de dificultad para que elijáis el más adecuado a vuestra destreza: Aventurero, Guerrero, Bárbaro y Señor de la Guerra. ¿Adivináis cuál es el más difícil?





El Bloqueo de Cuchillada es común para todos los personajes. Hay cuatro maneras diferentes de realizarlo, pero en cualquier caso es muy efectivo.



No os confiéis con Zarak porque se las sabe todas. Su arma característica es la Guillotina, es decir, un complejo artilugio compuesto de bastón, hacha y lanza.



Unas de las opciones más interesantes que tenéis a la hora de configurar los torneos es la de modificar su duración o incluso eliminar el factor tiempo.

El destino del guerrero puede ser fatal





Continuando con la moda iniciada por otros títulos del mismo género, os encontraréis con que en este «WeaponLord» no todos los combates han de tener un final feliz. Y es que los luchadores son capaces de atestar la puntilla final a sus contrincantes sin demostrar ni un mínimo de piedad. Cuando esto esté a punto de suceder la pantalla va a oscurecerse por completo, y a partir de esa señal el luchador derrotado puede ir clamando al cielo, porque no le espera una derrota muy benevolente que digamos. El ganador se puede lanzar contra él efectuando un golpe especial demoledor, vamos, un "fatality" en toda regla.

SUPER NINTENDO



LUCHA
OCEAN
Namco

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Torneo
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Passwords
Megas: 24

Gráficos — 88
Los escenarios resultan algo tenebrosos, pero no dejan de ser vistosos y estar muy bien realizados.

Música — 88
Son las melodías apropiadas para la acción que discurre y ponen perfectamente en situación.

Sonido FX — 89
Tanto las digitalizaciones como los efectos de golpes son sublimes, destacando los choques de aceros.

Jugabilidad — 89
A pesar de su gran tamaño, los personajes son muy manejables y responden de forma rápida al pad.

Adicción — 91
Es muy difícil cansarse de un buen juego de lucha para dos jugadores y más cuando ofrece lo que éste.

Total — 90
Sólo queda dar unas palmaditas en la espalda a Ocean y Namco para felicitarles por el buen trabajo realizado.

Lo Mejor

• Adiós a los puñetazos. A partir de ahora lo que se lleva es defenderse a base de espadazos o con otros objetos igual de contundentes.

Lo Peor

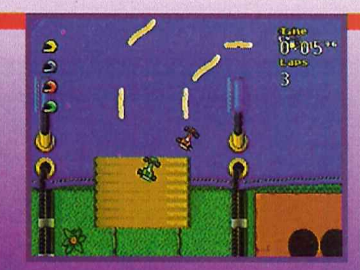
• Tiene una pequeña pega en el número de luchadores: un total de siete no es una oferta demasiado generosa.



AFILA TU MENTE...
Y TU ESPADA.
SEGA the GAME is NEVER Over.
Light Crusader
MEGA DRIVE







Codemasters nos vuelve a presentar lo mejor de su repertorio con una nueva entrega de los siempre divertidos Micromachines. La mecánica del juego ya la conocéis todos: hay que sortear los obstáculos más inverosímiles a los mandos de unos veloces vehículos en miniatura. Para los circuitos vale cualquier cosa, desde una barbacoa a una mesa de billar, la bañera o el gimnasio. Y los vehículos tampoco tienen desperdicio, pues hay reactores, clásicos Fórmula 1, autos solares y modernos deportivos.

Lo que importa es correr, y para poder hacerlo a gusto se os ofrece la posibilidad de elegir entre un buen puñado de modos de juego. Por un lado contáis con la propuesta de siempre, es decir, la de disputar carrera tras carrera hasta eliminar a vuestros dieciséis rivales o, lo que es más posible, perder las tres vidas iniciales. Otras opciones pueden ser la de entrar en un torneo e intentar avanzar puntuando en cada circuito, o bien la de competir en un mano a mano con la finalidad de echar al rival de la pantalla. Eso sí, sea cual sea el modo de juego elegido la diversión está asegurada, máxime si tenemos en cuenta que se permite la participación de ocho jugadores simultáneos sin necesidad de ningún tipo de adaptador.

Aunque nada de lo dicho resulte una novedad llamativa, lo cierto es que se han añadido un buen número de vehículos y de trazados nuevos, que la dificultad es más alta que nunca, y los obstáculos más retorcidos y humorísticos. La principal novedad, sin embargo, es la incorporación de un editor de circuitos que os permite configurar vuestras propias pistas y salvar hasta diez de ellas en memoria. Una prueba más de que Codemasters y los Micromachines os aseguran diversión para rato.

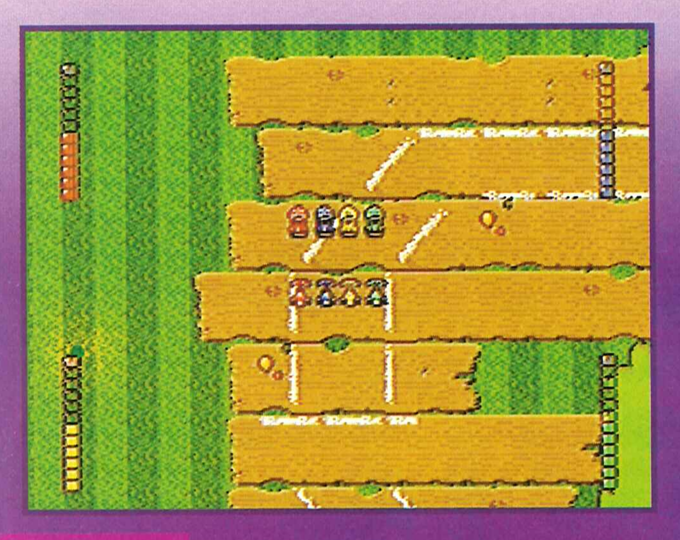


MicroMachines Turbo Tournament 96



LOS COCHES MÁS DIVERTIDOS ATACAN DE NUEVO



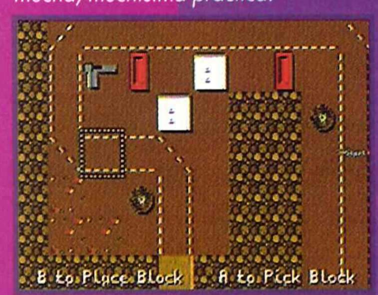




Una de las opciones más divertidas que se pueden encontrar en cualquier juego es la participación de ocho jugadores simultáneos. «Micromachines 96» no sólo la ofrece, sino que además no requiere adaptador. Gracias al J-Card se pueden conectar cuatro mandos, cada uno de los cuales se reparte entre dos jugadores.

Un circuito a tu medida

La gran novedad de este «Micromachines 96» llega de la mano de un completo editor de circuitos. Gracias a esta opción podéis guardar en memoria diez pistas diseñadas hasta el último detalle por vosotros mismos.
Las opciones del editor os permiten elegir el terreno, los obstáculos, las curvas, el ancho de la pista, y hasta el vehículo que consideréis más apropiado para la carrera. Eso sí, construir un circuito en el que realmente se pueda competir os llevará algo de tiempo y mucha, muchísima práctica.













La simpatía e imaginación de los circuitos y vehículos son los aspectos más llamativos de este cartucho. Sin embargo, lo verdaderamente divertido es jugar con él, atascarse en sus hilarantes trampas y, por supuesto, echar una carrerita de hasta 8 jugadores simultáneos.

Pocas novedades, pero todas divertidas

Los Micromachines han sido, desde su primera entrega, sinónimo de diversión. Una diversión sencilla y sin complicaciones, que sólo impone a los jugadores ganas de pasarlo bien y de ser lo suficientemente hábil como para conseguir avanzar en el juego y descubrir la imaginación que desbordan sus circuitos, sus obstáculos y sus coches.

Lo más llamativo que incorpora esta versión con respecto a la anterior es el aumento del número de circuitos y la interesante opción de editar nuestras propias pistas. Además, la complicación de algunos recorridos se ha hecho realmente infernal, lo que no deja de convertirse en un aliciente y una garantía para la duración inagotable del cartucho. En definitiva, «Micromachines 96» es un juego que se hace absolutamente recomendable.

Teniente Ripley

MEGA DRIVE



CARRERAS
CODEMASTERS
Supersonic Software
Nº jugadores: De 1 a 8
Vidas: 3
Nº de fases: 65 circuitos
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Graba
Megas: 16

Gráficos — 89
Los escenarios resultan súper divertidos y dan muestra de un enorme despliegue de imaginación.

Música — 85
Las melodías son tan simpáticas y sencillas como el resto del juego.

Sonido FX — 88
Pitidos, derrapes, ruido de motores... todo en escala y tan divertido como los propios coches.

Jugabilidad — 90
Aunque el nivel de dificultad ha aumentado, la diversión que es capaz de transmitir no tiene límites.

Adicción — 91
La posibilidad de editar circuitos y la opción de 8 jugadores simultáneos redondean este apartado.

Total — 90
No es que sea innovador, pero sigue siendo uno de los juegos más divertidos que se pueden conectar a una Mega Drive.

Lo Mejor
- El editor de circuitos que permite salvar hasta 10 nuevos trazados.
- La gran cantidad de circuitos: 65
- Poder competir ocho amigos a la vez.

Lo Peor
- No ofrece demasiadas novedades respecto a su antecesor.
- Si no eres bastante hábil, te costará superar incluso el segundo circuito.

LO MÁS NUEVO



LA LUCHA ES SÓLO PARA EXPERTOS









Este «Mortal Kombat 3» tiene todas las papeletas para convertirse en el número 1 de la serie. Primero por su elevado número de luchadores, nada menos que catorce, y segundo por la inclusión de nuevos y más espectaculares golpes. La combinación de estos dos interesantes factores convierten este cartucho en uno de los arcades de lucha más atractivos de los últimos tiempos.

A este indudable atractivo hay que sumarle, a parte de los luchadores y sus inhumanas hazañas, un puntilloso cuidado gráfico en todo lo que respecta a escenarios y personajes. Las digitalizaciones, por su parte, cuentan con más cuadros de animación que nunca, lo que propicia unos movimientos más fluidos y reales que se pueden apreciar con todo su detalle en las rapidísimas combinaciones que es capaz de desarrollar cada personaje. De este modo, la velocidad general del juego y la potencia que desprenden todos los ataques consiguen crear una dinámica ágil y nunca aburrida ni metódica.

Claro que «Mortal Kombat 3» tampoco ofrece más valores que los del juego en sí mismo. Su menú de opciones acaba con la selección de nivel de dificultad y hándicap, conexión ►







Una vez que hayáis configurado el juego a vuestro gusto, aún tendréis la posibilidad de optar entre tres torneos que se distinguen tanto por su duración como por su dificultad.





Aunque veáis quince luchadores, el del centro es uno de los habituales secretos de todo «MK». Hasta que no deis con el truco, sólo podréis jugar con los catorce restantes.





Una novedad de este cartucho es la posibilidad de hacer correr a vuestro luchador para que se acerque al rival, con lo que todos los aspectos del juego ganan en velocidad.

LA FATALIDAD DE UN GOLPE



Los fatalities siguen siendo las estrellas del juego, pero no son tan sangrientos como en anteriores versiones.



La realización de un animality requiere primero la de un mercy. Este golpe recupera parte de la energía del rival.

En «Mortal Kombat 3» los golpes finales adquieren más protagonismo si cabe que en las anteriores versiones. La cifra de fatalities ha aumentado considerablemente debido a la inclusión de los nuevos golpes de gracia. Aparte de los propios de cada escenario, los luchadores ejecutarán dos fatalities, un babality, un friendship, un animality y alguna sangrienta sorpresa más. Eso sí, no son nada fáciles de realizar.




Convertir en un bebé a vuestro enemigo, resulta tan eficaz como partirle por la mitad.



Para hacer pedazos a vuestro rival, podéis usar las trampas de algunos escenarios.

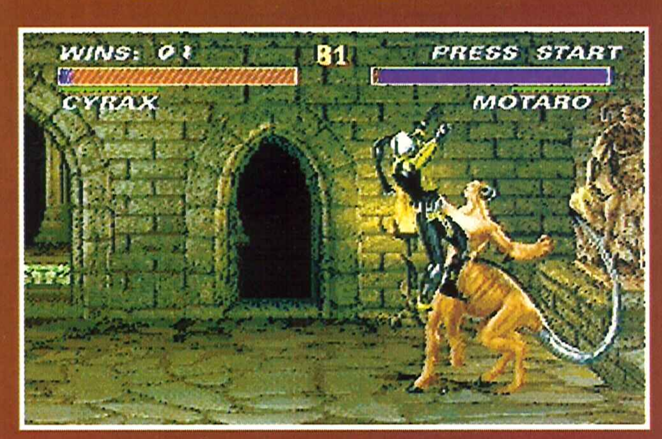


Los golpes finales son bastante difíciles de realizar y requieren muchos movimientos.



Un nudility consiste en "desnudar" al rival limpiándole toda la piel de los huesos.

Catorce luchadores y un sinfín de golpes a realizar constituyen los principales atractivos de esta nueva entrega de la "saga mortal".



Motauro es el primer enemigo final al que se enfrentarán los que superen la primera fase del torneo. Cuidado, repele todos los ataques especiales.



LO MÁS NUEVO



Un buen gancho a la mandíbula y el rival atravesará el techo cambiando de escenario. Otra atractiva novedad.



Cada vez mejor, cada vez más complicado

Es innegable que estamos ante el mejor cartucho de la serie «Mortal Kombat». Su elevado número de luchadores, sus espectaculares golpes especiales y su variedad de ataques finales así lo demuestran.

Pero hay más cosas. La digitalización de los personajes es soberbia y junto a ella las animaciones resultan impecables. Además, la rapidez de los luchadores y la velocidad de sus ataques no permite pararse a pensar. Es un juego dinámico, ágil y muy divertido, que propone tantas posibilidades que es difícil de dominar totalmente.

En su contra nos encontramos con que la dificultad en la realización de los ataques, especialmente de los finales, es muy alta, y se precisa una gran cantidad de factores y premisas para realizarlos. Una complicación que alarga la vida del juego, pero que al mismo tiempo puede acabar con los nervios de más de uno.

Teniente Ripley





o desconexión del modo sangriento y configuración del pad.

No hay más modo de juego que el de historia, aunque éste permite elegir entre tres torneos distintos que se distinguen por su dureza y duración. Desde este punto de vista las posibilidades del juego son escasas. Es más, sólo existe una: luchar por la victoria total. Y sin embargo, las posibilidades son enormes.

Los catorce luchadores son capaces de realizar una impresionante colección de golpes especiales, además de los seis finales. Así que tratar de dominar el juego con todos los personajes se convertirá en una tarea titánica. Pero además, «Mortal Kombat 3», como buen «Mortal Kombat», oculta personajes, atajos y trucos varios que dan nuevas posibilidades al juego. Es decir, que lo que le falta de opciones y modos de juego, lo suple con cantidad, calidad y sorpresas.

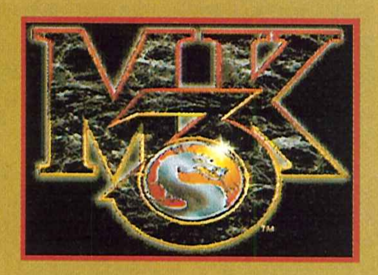
En fin, un juego que cumple las expectativas creadas a su alrededor y que sabe lo que le gusta a su público.







SUPER NINTENDO



ARCADE
ACCLAIM
Sculptured Software
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: --
Nº de fases: 14 luchadores
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: 5
Megas: 32

Gráficos — 96
Las animaciones son soberbias y los escenarios están llenos de detalles, aunque no son variados.

Música — 89
La adecuada para esta aventura, aunque queda prácticamente asfixiada por los efectos de sonido.

Sonido FX — 90
Todos los efectos ofrecen gran espectacularidad y contundencia, y son muy parecidos a la recreativa.

Jugabilidad — 92
Manejar los luchadores es muy sencillo. Eso sí, hay algunos golpes especiales difíciles de verdad.

Adicción — 94
La cantidad de luchadores y de golpes especiales bastarán para seduciros durante muchas horas.

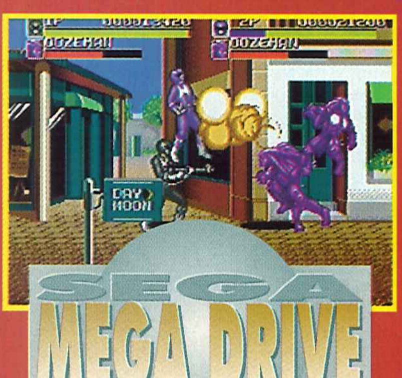
Total — 94
Es uno de los juegos de lucha más recomendables del momento. Desde luego, no defraudará a ningún seguidor de la saga.

Lo Mejor
- El variado elenco de personajes a elegir y su gran cantidad de golpes.
- Una dificultad alta y ajustada que garantiza una larga duración.

Lo Peor
- Algunos golpes especiales resultan muy, pero que muy complicados.
- No habría venido mal que tuviera algún modo de juego más.









POR SUS COLORES LES CONOCERÉIS

La "rangermanía" va a inundar de nuevo los 16 bits de Sega por culpa de Iván Ooze, el malhechor de turno que acecha a los habitantes de Angel Grove. Por suerte esta localidad también tiene sus celebridades, un grupo multicolor de súper héroes que van a encargarse de que no cunda el pánico. Ellos son seis, pero vosotros sólo podréis asumir la personalidad de uno de ellos o, como mucho, de dos en el caso de que optéis por los dos jugadores simultáneos. Son, claro, los Power Rangers.

Una vez morfeados, os adentraréis en este beat'em up compuesto por seis fases y un posterior enfrentamiento con el mismísimo Ooze. Su desarrollo es simple: avanzaréis por los escenarios que recrean Angel Grove mientras "limpiáis" la pantalla de enemigos, ya sean las criaturas ectomórficas de Iván Ooze o los secuaces de Rita Repulsa. Cada fase se divide en dos niveles, de tal manera que empezáis peleando como un Power Ranger y termináis controlando a los gigantescos engendros mecánicos que resultan de la unión de sus zords -podéis optar entre el Ninja Megazord y el Falcon Zord, o bien el Whitetiger Zord y el Thunder Megazord-.

Naturalmente, a lo largo de toda la aventura deberéis echar mano de los "power poderes". Con su ayuda, un poquito de maña y una buena dosis de reflejos, os convertiréis en unos perfectos Rangers.





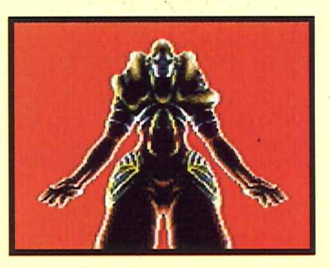
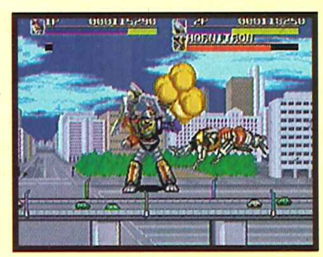










Ectomórficos y peligrosos

Iván Ooze, amante de los cambios de materia, ha creado dos bichitos absolutamente letales: Scorpitron y Hornitron. Pues bien, después de superar todas las fases debéis enfrentaros al propio Ooze que, al igual que en el filme, se fundirá con sus criaturas para plantaros cara.





Iván Ooze no tardará en aparecer ante vuestro ojos. Pero lo podéis tomar como una visita de cumplido, porque el enfrentamiento decisivo tendrá lugar al final de la aventura.



La suma de vehículos y la capacidad de "morphin" de los Rangers se ve plasmada en este juego para Mega Drive.

Los Power Rangers llegan a MD dispuestos a afrontar un beat´em up que atraerá a sus numerosísimos fans.

Discreto, pero efectivo

Los héroes de colores vuelven a Mega Drive con un beat'em up que permite luchar a brazo partido, pero que no exprime a fondo todas las posibilidades de sus protagonistas.

Como juego, «Power Rangers The Movie» sigue a rajatabla las normas de los beat'em up, es decir, mapeados horizontales plagados de enemigos que hay que reducir a base de golpes. Pero esta entretenida mecánica se acompaña con unos gráficos simplemente correctos, que podían haberse mejorado dando más volumen a los personajes y profundidad a los escenarios. Para compensar, el cartucho ofrece la siempre divertida opción de los dos jugadores simultáneos.

El Consolero Enmascarado





MEGA DRIVE



BEAT'EM UP
SEGA
Banpresto
Nº jugadores: 1ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 9
Megas: 16

Gráficos — **82**
Se echa en fata algo más de volumen en personajes y escenarios, pero en general son correctos.

Música — **81**
Lo más destacable es la inclusión de la melodía más típica de estos carismáticos héroes de la tele y el cine.

Sonido FX — **78**
La verdad es que en ocasiones carecen de fuerza y contundencia. Simplemente cumplen.

Jugabilidad — **82**
Aunque se hace algo lento, como todo buen beat'em up resulta llevadero y es fácil de manejar.

Adicción — **81**
El desarrollo ofrece pocas variaciones, pero los fanáticos de los Power Rangers lo sabrán perdonar.

Total — **82**
Un juego que cuenta con el atractivo que ofrecen sus protagonistas y la siempre entretenida mecánica de este género.

Lo Mejor

- Que cada Ranger utilice su propia "power arma".
- Los dos jugadores simultáneos.

Lo Peor

- Al no ser demasiado difícil y contar con sólo seis fases, no resulta muy complicado acabárselo.



LO MÁS NUEVO



Vuestro bomberman puede interactuar con determinados elementos de los escenarios, como esta curiosa vagoneta.

Completados los cuatro niveles de cada fase, los protagonistas se enfrentan a un reto de armas tomar: el malo de turno.

¿BOMBAS A TI?

SUPER Bomberman 3

Ya les conocéis de sobra. Son unas pequeñas criaturas que esconden grandes dosis de diversión, como ya han demostrado en sus dos anteriores apariciones en Super Nintendo. Ahora, Hudson Soft acerca por tercera vez las aventuras de sus dinamiteros al Cerebro de la Bestia.

En esta ocasión, un nuevo peligro planea sobre la nebulosa Bomber. Cinco bombarderos liderados por el profesor Buglar están haciendo peligrar la paz de la Federación de Planetas Unidos. Así que sólo hay una solución: que Super Bomberman vuelva a las andadas. Vamos, la excusa perfecta para que vosotros asumáis la personalidad de este singular dinamitero y os metáis de lleno en una frenética aventura, en la que debéis abriros paso a base de poner bombas.

Tendréis que echar mano de la astucia para "reventar" a vuestros enemigos y eliminar todos los obstáculos que os impiden avanzar nivel a nivel, hasta enfrentaros con el secuaz de Buglar que os espera impaciente al final de cada fase. De esta guisa recorreréis seis planetas en el llamado "Normal Game".

Pero si queréis sacar a la luz todo vuestro espíritu competitivo, sólo tenéis que elegir el "Battle Game". Aquí podéis jugar hasta con cuatro amigos para ver quién es el "listo" que se alza con la victoria, para lo cual deberéis abrasar a vuestros rivales a base de bombazos y esquivar los que ellos pongan. ¿Creéis que seréis capaces de encontrar algo más explosivo?



En el "Modo Batalla", los cinco jugadores participantes pueden actuar todos contra todos o bien agruparse por equipos.



No faltan los valiosos "passwords" en el "Normal Game". Los conseguiréis cada vez que logréis completar un nivel.







Novedades "bomba" en Super Nintendo

Con un argumento y un desarrollo muy similar al de las versiones anteriores, «Super Bomberman 3» esconde sabrosas novedades a la hora de jugar. La más llamativa es que en el "Normal Game" se amplía el número de jugadores, de manera que dos bomberman pueden participar simultáneamente. Eso sí, compartirán las cuatro vidas disponibles.

En lo que respecta al "Battle Game", se amplía a cinco el número de competidores. Éstos tienen un total de ocho personajes entre los que elegir, así como diez escenarios en los que bombardear. En ambos casos hay nuevos items que se traducen en nuevos poderes y nuevas armas, y además aparecen los "louies", unos marsupilamis con poderes que transportan a los dinamiteros.







Sin modificar su clásico formato, los Bomberman van a convertirse una vez más en un prodigio de diversión.



El quinto nivel de cada fase se caracteriza porque Bomberman (solo o en compañía de otro jugador) se enfrenta al habitual enemigo final. Aquí no puede recoger items que potencien sus bombas, por lo que tiene que desplazarse con mucha inteligencia si quiere derrotar a los secuaces del profesor Buglar.









Evitando los tópicos

Explosivo, pura dinamita, un bombardeo de diversión... El título de este cartucho da para muchos juegos de palabras que pueden resultar fáciles, aunque no gratuitos. Hudson Soft se había puesto el listón muy alto con el último «Bomberman» para SNES, pero pese a mantener intacto su desarrollo, ha logrado superarse a sí mismo.

Este juego siempre ha sido adictivo, pero ahora es súper adictivo "por culpa" de los dos jugadores simultáneos en el modo normal, de los cinco en el modo batalla y de los nuevos items que se pueden emplear. Así, estamos ante una tercera parte que sabe explotar lo mejor de las anteriores entregas, y que añade nuevos ingredientes que mejoran el conjunto.

Cruela de Vil

SUPER NINTENDO



ARCADE
VIRGIN
Hudson Soft

Nº jugadores: De 1 a 5
Vidas: 4
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 12

Gráficos — 85
En la variedad está el gusto, y en este juego hay escenarios para cubrir todas las exigencias.

Música — 84
Hay tantas melodías como escenarios, y todas ellas resultan simpáticas, animadas y bien realizadas.

Sonido FX — 82
Como no podía ser de otra manera, hay explosiones a tutiplén y alguna que otra digitalización.

Jugabilidad — 90
Tan fácil de controlar como divertido a la hora de jugar. Además, la dificultad aumenta progresivamente.

Adicción — 91
En cualquiera de los modos de juego se convierte en un auténtico delirio que gusta y no llega a cansar.

Total — 90
Un juego dinámico, ágil y divertido, destinado a entretener durante horas y horas. ¡Y no hace falta ser muy hábil para controlarlo!

Lo Mejor
- La inclusión de los dos jugadores simultáneos en el modo normal y de hasta cinco en las "batallas".

Lo Peor
- ¿Que no encontráis ningún amigo que quiera jugar con vosotros?

LO MÁS NUEVO

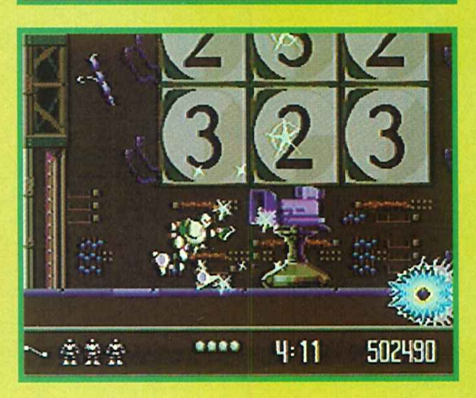
LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS

SEGA MEGA DRIVE

VectorMan







Todos los rincones de la Tierra cubiertos por residuos tóxicos; la Humanidad huyendo a otros planetas; y mientras, unos artilugios llamados orbots tratando de organizar todo este desaguisado. Así de "optimista" se dibuja el año 2049 en «Vectorman». Pero si ya de por sí este panorama no resulta nada esperanzador, las cosas se ponen todavía más negras cuando una de estas poderosas máquinas sufre una alteración en sus circuitos y se convierte en WarHead, un ser mecánico para el que las palabras tiranía y opresión se convierten en las más dulces de su vocabulario. ¿Os hacéis una idea del futuro que aguarda a los humanos con semejante engendro suelto por el mundo?

Por suerte, también hay orbots buenos y justos. La máxima expresión de éstos se llama Vectorman y no cesará en su empeño hasta que acabe con la amenaza mundial que representa su congénere WarHead. Al fin y al cabo, ¿qué son 16 niveles de plataformas para un intrépido orbot? El hecho de que en su interior se oculten más orbots mutados para servir al mal no supone mayor problema, porque Vectorman cuenta con un arma básica de disparos ilimitados. Además, puede recoger otras cinco armas más potentes (pero con un número concreto de disparos) que se encuentran ocultas en otros tantos monitores de televisión, repartidos por los rincones más inhóspitos de cada nivel. Estos monitores también pueden esconder items que proporcionan energía y vidas extra, así como cubos de plasma que transforman al protagonista durante un breve período de tiempo.

En fin, como podéis comprobar, el destino de la Humanidad va a recaer una vez más en vuestras manos. Sabemos que se trata de una enorme responsabilidad, pero contáis con todas las habilidades de Vectorman para conseguir una nueva victoria sobre las fuerzas del mal, así que no hay excusas que valgan.

La idea es buena

El género de las plataformas no suele ofrecer demasiadas variaciones, y por eso títulos como este «Vectorman» son, a priori, recibidos con alborozo. Se trata de un juego que en sus primeras fases muestra bastantes dosis de originalidad, pero que a la larga no resulta todo lo brillante que cabría esperar.

16 niveles suponen un número bastante apreciable, lo malo es que cuando muchos de ellos se convierten en un corto paseo o en una prueba de escasos segundos, la cosa va perdiendo su gracia. Y en cuanto a los adversarios, al principio parecen impresionantes, pero se echa de menos una mayor variedad en su aspecto y en la forma de actuar de los enemigos finales .

En definitiva, a «Vectorman» no se le puede negar su gran calidad técnica y un arranque llamativo que invita a seguir jugando. Siempre, eso sí, que se pase por alto la repetición de algunos aspectos de los escenarios o no se dé importancia al reducido repertorio de enemigos.

El Conssolero Enmascarado



Vectorman tiene enemigos finales que asumen la apariencia de unos espectaculares adversarios. Como este oso polar que intenta hincarle el diente.







"Metal Head" o "Staying Alive" son algunos de los cortos niveles que rompen la línea de las plataformas para ofrecer desafíos en los que cuenta la habilidad.

La eterna lucha entre el bien y el mal se ve de nuevo plasmada en un plataformas que contiene ciertas dosis de originalidad.







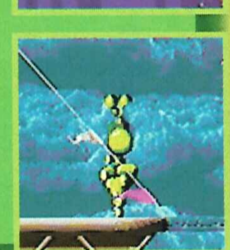


Mira cómo cambio



Los monitores esconden hasta siete items que permiten al protagonista realizar el mismo número de transformaciones. Son mutaciones que hacen posible que Vectorman rompa el suelo, atraviese paredes, avance con rapidez por el agua... Pero cuidado, porque sus efectos son muy breves.





MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Blue Sky Software
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 16
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 88
Espectaculares y con constantes juegos de luz. Eso sí, acusa la repetición de algunos elementos.

Música — 86
Buenas melodías, con el tono justo para poder escucharlas sin que martilleen vuestros oídos.

Sonido FX — 87
Es una gozada escuchar la contundencia y la buena realización de disparos, puñetazos, saltos y demás.

Jugabilidad — 87
Vectorman se maneja que da gusto, y a ello se suman sus transformaciones y los cambios de armas.

Adicción — 84
Una aventura que invita a jugar, aunque a medida que avancéis veáis que se repiten algunos elementos.

Total — 86
Un protagonista original y manejable para una correcta aventura de plataformas. Gustará a los aficionados al género.

Lo Mejor
- El cuidado que se ha puesto en todos los aspectos técnicos.
- Los niveles que presentan pequeñas pruebas contra reloj.

Lo Peor
- Se echa de menos una mayor variedad, tanto en los enemigos como en los decorados.



LO MÁS NUEVO

IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

SUPER NINTENDO







DE ATLANTA A LA ETERNIDAD

Las próximas Olimpiadas de Atlanta ya tienen mascota -a ver quién logra adivinar de qué bicho se trata- y ésta ya tiene juego para lucirse. Sin embargo, Izzy -así se llama la criatura-, en contra de lo que pudiera parecer, no va a protagonizar un juego deportivo propiamente dicho. Resulta que los cinco aros olímpicos han desaparecido misteriosamente y en él ha recaído la dura responsabilidad de recuperarlos en otras tantas fases diferentes.

La aventura de Izzy es cien por cien plataformera, de modo que nuestro protagonista debe encontrar el camino hasta la salida de cada nivel mientras sortea a todos los enemigos que le salgan al paso. Su arma principal es el salto, ya que Izzy no puede disparar ni arrojar ningún objeto a sus contrincantes. Sólo puede defenderse con determinadas armas cuando localice un ítem estrellado que le confiere poderes durante un breve periodo de tiempo. Entre ellos están la transformación en bucanero o domador, con lo cual podrá emplear un sable o un látigo respectivamente.

Pero éste no es el único ítem del que puede valerse nuestro azul protagonista, pues también encontrará escudos protectores, antorchas olímpicas que otorgan puntos de bonificación y medallas de oro, plata y bronce. En lo que respecta a la energía, Izzy debe saltar sobre sus enemigos para conservarla, porque si los arrolla perderá toda su fuerza y deberá recolectar tres medallas de oro para recuperarla.

Una aventura con el loable espíritu de la deportividad, en la que Izzy cuenta contigo para recuperar el emblema internacional de los Juegos Olímpicos.



La principal preocupación de Izzy, y por lo tanto la vuestra, consiste en localizar los cinco anillos olímpicos. Un trabajo arduo y complicado.

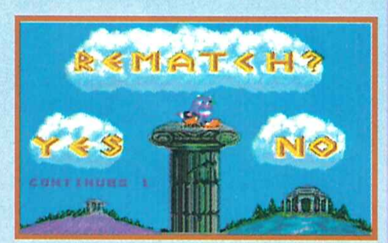


Un plataformas más

La mascota de los próximos Juegos Olímpicos no ha tenido un debut excesivamente brillante en el mundo de las consolas, pues protagoniza un juego de plataformas bastante normalito. No es que el cartucho sea malo ni que esté mal realizado, simplemente es que se trata de un título que aporta muy poco -salvo a su mascotero protagonista-, a este género tan explotado.

Con la excusa de buscar los anillos olímpicos Izzy se limita a saltar de plataforma en plataforma, con la única salvedad de las ocasiones en que se "metamorfea" gracias al ítem de turno. En definitiva, un plataformas que ofrece como único aliciente el hecho de ser "olímpicas".

Cruela de Vil



Aunque en principio la aventura no ofrece la opción de continuar, podéis conseguir oportunidades extra conforme avanzáis.

La mascota de las próximas Olimpiadas de Atlanta debuta en las consolas con un sencillo y entretenido juego de plataformas.







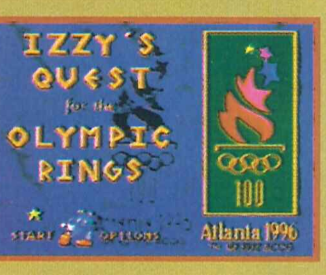
Las diversas fases de bonus os ofrecen la oportunidad de conseguir sabrosas recompensas siempre que seáis rápidos.





La aventura de la mascota de las próximas Olimpiadas esconde un generoso repertorio de valiosos items. Aquí os mostramos gran parte de ellos, con su correspondiente utilidad.

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
U.S.GOLD
Alexandria

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos 81
Sin alardes visuales ni excesivas complicaciones, son sencillos y no faltan algunas notas coloristas.

Música 83
Las melodías están bien conseguidas y se dejan escuchar con agrado.

Sonido FX 82
Los efectos de sonido resultan muy simpáticos y ponen la nota justa que el juego necesita.

Jugabilidad 79
Prácticamente, Izzy se limita a saltar. Además, de vez en cuando la acción se ralentiza.

Adicción 80
Tiene lo justo para gustar a los plataformeros que busquen un juego de concepción sencilla.

Total 80
La idea es buena, pero no ha sido desarrollada con mucha imaginación. Un plataformas más que pasa a engrosar la larga lista.

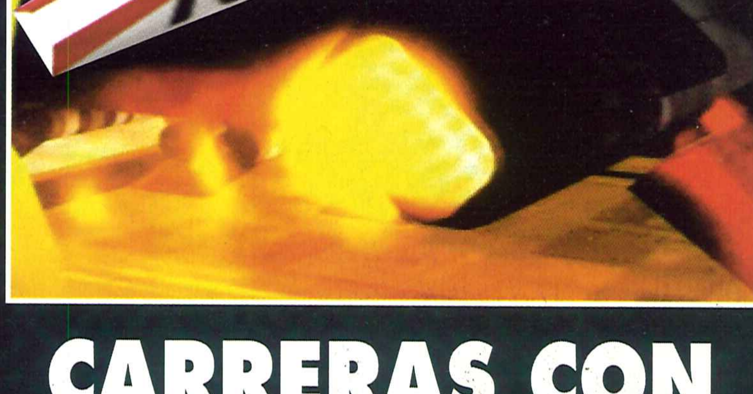
Lo Mejor
• Que la mascota de las próximas Olimpiadas de Atlanta ya tenga su propia aventura.

Lo Peor
• Izzy posee un repertorio básico de acciones que se limitan a saltar, andar y colgarse de lianas.









CARRERAS CON MUCHO FUTURO

WipEout

Está claro que Sony y Sega han decidido fomentar la rivalidad en todos y cada uno de los géneros del videojuego. Ambas compañías se han empeñado en lanzar programas similares que se prestan a la comparación. A saber, «Ridge Racer»y «Daytona USA», «Toh Shin Den»y «Virtua Fighter», «Kileak The Blood»y «Robotica», «ACE Combat»y «Wing Arms», y ahora «WipeOut»y «Cyber Speedway». Pero, de momento, no vamos a entrar al trapo de las comparaciones (si queréis hacerlo por vuestra cuenta, leed la review de «Cyber Speedway» que os ofrecemos en este mismo número), y vamos a centrarnos exclusivamente en lo que nos ofrece este brillante título para la consola de Sony.

«WipeOut» es otro de los títulos pertenecientes a la magnífica hornada que la compañía británica Psygnosis ha presentado para PlayStation, y en él se os invita a disfrutar de unas vibrantes carreras de naves futuristas, pero amparadas en las características de los simuladores de coches que todos conocemos. Es decir, en «WipeOut» encontraremos diferentes tipos de vehículos (unos más rápidos, otros más manejables), varios circuitos a elegir, diferentes modos de competición (desde el campeonato hasta las carreras contra el reloj), velocidad, emoción y, en definitiva, todos los ingredientes básicos que definen a este tipo de juegos.

Las diferencias con los simuladores clásicos vienen dadas, precisamente, por su marcado carácter futurista. La inexistencia de ruedas en los vehículos -que aquí flotan en el aire- determina un control muy diferente al de los coches normales, ya que la ausencia de rozamiento provoca que éstas den auténticos bandazos en las curvas y realicen saltos que resultarían imposibles si estuvieran pegados a la carretera.

Los circuitos también responden a un diseño de auténtica ciencia ficción, con subidas y bajadas muy pronunciadas o túneles vertiginosos, y la tendencia generalizada de pintarnos un futuro lleno de violencia ha llevado a los programadores a dotar a los vehículos de diversos tipos de armas, lo que crea un cierto aire de batalla en todas y cada una de las carreras.

Con la combinación de todos estos elementos, Psygnosis ha conseguido elaborar un juego que, apoyándose en las sensaciones "tradicionales", os hará sentir en vuestras carnes toda la emoción de unas violentas e irreales -esperamos- carreras del futuro.



Las naves tienen la posibilidad de recoger diferentes items durante el recorrido, que les permiten lanzar diversos tipos de misiles o utilizar una especie de turbo durante cierto tiempo.



DOS PERSPECTIVAS DIFERENTES

«WipeOut», pese a manifestarse como una competición claramente ambientada en el futuro, contiene ciertos elementos propios de los simuladores clásicos. Uno de ellos es la posibilidad de elegir entre dos tipos de perspectivas diferentes. En la primera de ellas (arriba), la nave que debéis controlar aparece en pantalla mostrando su parte posterior. Es una opción más asequible a la hora de controlar sus evoluciones. La segunda vista (abajo) os proporciona una imagen subjetiva, desde dentro del vehículo. En esta segunda opción el control de la nave se torna mucho más complicado, y sin embargo, tiene la ventaja de que las imágenes son más espectaculares y se puede apreciar con mayor claridad el gran trabajo que ha realizado Psygnosis con los polígonos y las texturas. En las manos del jugador queda el optar por una u otra perspectiva.



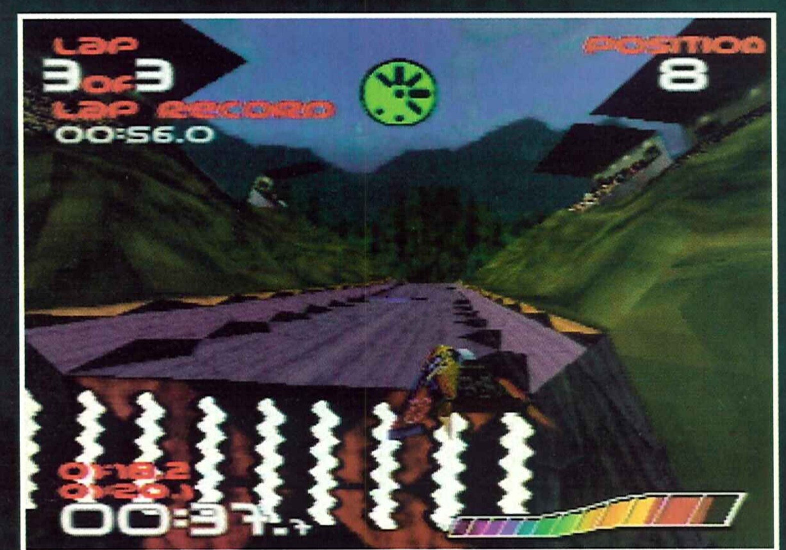




Psygnosis presenta un juego que contiene las características habituales de los simuladores de carreras, pero recreándose en una ambientación claramente futurista.













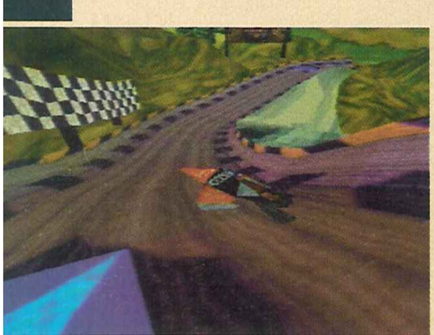


LO MÁS NUEVO



La velocidad es uno de los aspectos más conseguidos en este «WipeOut». Cualquier circuito es bueno para levantaros del asiento.







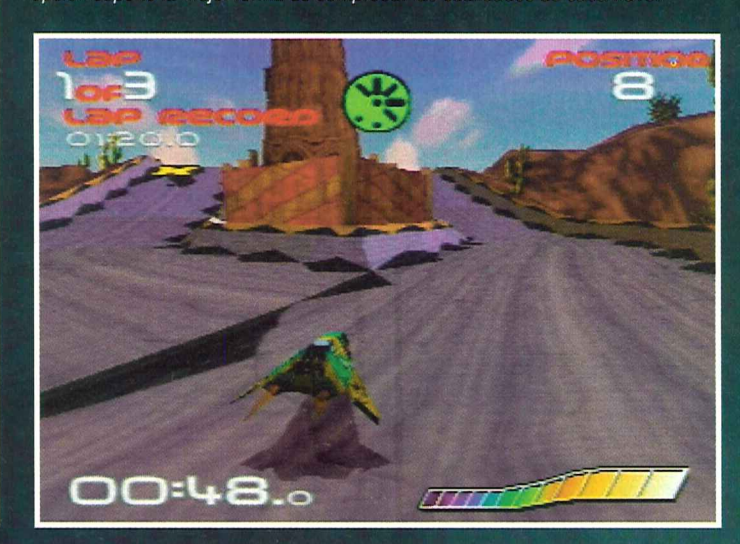
En «WipeOut» no sólo existe la competición pura y dura de unas naves contra otras. También se encuentra la posibilidad de competir contra el crono, tratando de batir el record del circuito o de conseguir realizar la vuelta más rápida. Esta opción supone la mejor forma de comprobar las cualidades de cada nave.

LO QUE EL OJO NO VE

Al final de cada recorrido, tendréis la posibilidad de disfrutar de la repetición de las últimas vueltas realizadas.

Sin embargo, no se trata de unas repeticiones corrientes, sino que se ofrecen desde distintos ángulos, con planos diferentes y perspectivas casi imposibles, al estilo de los reportajes que últimamente podemos ver en televisión.

Y es que «WipeOut» puede presumir de ser uno de los juegos más completos que han sido lanzados para PlayStation hasta el momento.



Al nivel de los mejores

Psygnosis mantiene en «WipeOut» el elevado nivel que está marcando con su nueva generación de compactos para PlayStation. Los objetivos básicos de esta demostración poligonal se han superado con creces: una conseguidísima sensación de velocidad, calidad en el diseño de naves y escenarios (las texturas son espléndidas), espectáculo, colorido y enormes posibilidades de diversión.

A pesar de que también hemos podido hallar algunos defectos -como las consabidas dificultades en la generación de polígonos en el fondo-, os podemos asegurar que se trata de un título que hará las delicias de los amantes de la velocidad y las emociones fuertes.

Lolocop

PLAYSTATION



COCHES
SONY
Psygnosis

Nº jugadores: 1 ó 2 (Link Cable)
Vidas: 0
Nº de fases: 6 circuitos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3

Gráficos — 92
Espectacular avalancha de polígonos con texturas (aunque a veces "cantan" al fondo de la pantalla).

Música — 87
La mayoría de las melodías son un sucedáneo del "bakalao", con un ritmo rápido y algo machacón.

Sonido FX — 86
Dentro de la calidad general de todo el juego, simplemente cumple. Podía haber dado más de sí.

Jugabilidad — 91
Se deja sentir desde la primera partida: velocidad, vehículos manejables y dificultad ajustada.

Adicción — 90
«WipeOut» contiene alicientes de sobra, máxime si se suma un segundo jugador con el Link Cable.

Total — 90
Una de las apuestas fijas para PlayStation. Sin llegar a ser el juego definitivo, se sitúa entre los mejores simuladores de carreras.

Lo Mejor
- La total sensación de velocidad que consigue transmitirle al jugador.
- El atractivo diseño de los escenarios.

Lo Peor
- ¿Se conseguirá algún día evitar el problema de la brusca generación de polígonos en los fondos?




SEGA
the GAME is NEVER Over.
CLASIFICADAS "X"
LO MAS CALIENTE DE ESTE INVIERNO
ESTAS IMAGENES PUEDEN HERIR TU SENSIBILIDAD
FIFA SOCCER 96
Virtua Fighter
MEGA DRIVE 32X
MANTENER FUERA DEL ALCANCE DE LOS NIÑOS

LO MÁS NUEVO

SEGA SATURN

VELOCIDAD SIGLO XXI

La baza de Sega en el reducido pero creciente subgénero de los simuladores futuristas se llama «Cyber Speedway». Un título que sale a la luz al mismo tiempo que lo hace «WipeOut» para PlayStation, y que muestra una base similar. Y es que es muy posible que estos dos programas sean los pioneros de una hornada de juegos de carreras del futuro que empiecen a invadir los nuevos sistemas.

Pero dejando a un lado estas especulaciones, lo que el grupo de programación Nextech ha completado es una competición de vehículos que se encuentran a medio camino entre un Fórmula 1 y una nave espacial, y que destacan por la carencia de ruedas y por su diseño ultra aerodinámico. Su desarrollo puede compararse con cualquier otro simulador de carreras de coches, aunque con las lógicas diferencias que se derivan de su ambiente futurista.

En primer lugar, como os podéis imaginar no es lo mismo conducir con ruedas que sin ellas. El particular diseño de estos vehículos hace que su control tenga poco que ver con el de los coches actuales. En todo momento parecen estar desafiando la leyes de la gravedad, y por tanto sus movimientos son bruscos, espectaculares y se suceden a una velocidad terrorífica.

Por otro lado, existe la posibilidad de utilizar misiles para perjudicar las evoluciones de los rivales. Eso sí, dichos misiles deben ser recogidos durante la propia carrera y no se pueden acumular más de cinco, pero suponen un aliciente más para que el jugador vaya probando competición tras competición.

Hablando de competiciones, «Cyber Speedway» cuenta con tres modos de juego. El primero es un modo historia donde se van recorriendo uno a uno todos los circuitos -son diez en total y están situados por toda la galaxia- con la necesidad de quedar entre los dos primeros para acceder a la siguiente ronda. El segundo, un mano a mano contra la computadora o contra otro jugador (mediante split screen). Y por último, una prueba cronometrada para que tratéis de establecer records en todos los circuitos.

Gráficamente, Nextech ha seguido la línea poligonal de la mayoría de los juegos de Saturn, aunque adoptando una estética similar a la que ofrecía «Panzer Dragoon». Por otra parte, las tres perspectivas a elegir proporcionan la posibilidad de disfrutar de los espectaculares decorados desde diferentes puntos de vista.

En definitiva, una buena opción para experimentar lo que sentirán los Shumacher y Hill del siglo XXI -aunque ellos sin misiles, claro-.









«Cyber Speedway» presenta cinco bólidos a elegir, aunque en el modo historia no existe esta opción.



Para la opción de dos jugadores, Nextech ha recurrido a la pantalla partida o Split Screen. Pese a disminuir ligeramente la calidad gráfica, resulta un modo de juego curioso y divertido, gracias sobre todo a la utilización de los misiles.



En el modo historia se pueden confeccionar las características del vehículo entre carrera y carrera.

Deja algunos cabos sueltos

Cyber Speedway puede alardear de haber cumplido casi todo lo que prometía. Su manera de recrear las carreras de coches en el futuro resulta muy competente, ofrece las opciones y modos de juego necesarios, y además garantiza diversión y espectáculo. La pena es que hay algunos detalles que le convierten en un juego algo irregular.

La escasa dificultad del modo historia, en el que sólo se puede competir con un vehículo, puede decepcionar a más de uno. Además, de nuevo nos encontramos con el dichoso baile de polígonos, que si bien no influye en el desarrollo del juego, no deja de ser un defecto técnico.

En fin, Nextech ha completado un buen trabajo, pero le ha faltado pulir ciertos aspectos para colocar a su programa entre los mejores.

Lolocop













SATURN



COCHES
SEGA
Nextech

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 10 circuitos
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Infinitas

Gráficos — 86
Los decorados, por sí solos, compensan el baile de polígonos y la escasa brillantez de los vehículos.

Música — 80
Es divertida y movidita, pero la verdad es que se puede prescindir de ella.

Sonido FX — 81
Destaca el sonido metálico de los golpes y poco más.

Jugabilidad — 87
Su velocidad y control son bastante buenos, lo que le convierte en un juego realmente apetecible.

Adicción — 84
La escasa dificultad del modo historia hace que todo quede en manos de los demás modos de juego.

Total — 84
Un juego con una calidad notable, que se queda a las puertas de la gloria por culpa de algunos detalles discutibles.

Lo Mejor
- **Su trepidante velocidad.**
- **La calidad que ofrecen la mayoría de los decorados.**

Lo Peor
- **El baile de polígonos en determinados momentos.**
- **El modo historia tendría que dar mucho más de sí.**



LO MÁS NUEVO

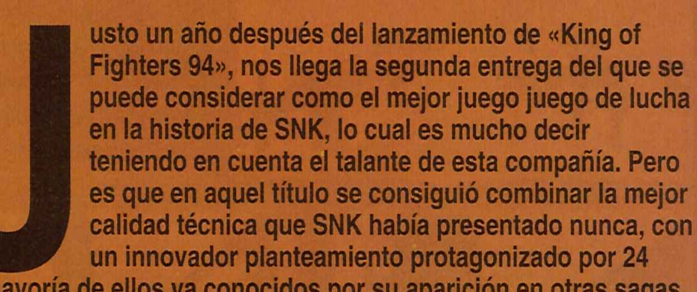
THE KING OF FIGHTERS 95

EL TORNEO DEL SIGLO









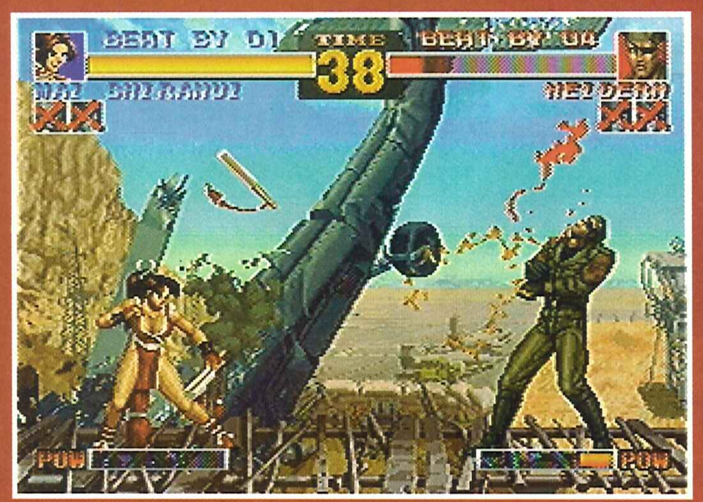
Justo un año después del lanzamiento de «King of Fighters 94», nos llega la segunda entrega del que se puede considerar como el mejor juego juego de lucha en la historia de SNK, lo cual es mucho decir teniendo en cuenta el talante de esta compañía. Pero es que en aquel título se consiguió combinar la mejor calidad técnica que SNK había presentado nunca, con un innovador planteamiento protagonizado por 24 luchadores, la mayoría de ellos ya conocidos por su aparición en otras sagas. Desde entonces, sólo «Fatal Fury 3» ha conseguido alcanzar tales niveles, al menos en cuanto a calidad técnica se refiere.

«King of Fighters 95» se mantiene fiel al legado de su predecesor. Así, volveréis a encontraros con 24 luchadores entre los que tan solo aparecen tres nuevas caras, que llegan para sustituir al trío menos carismático del anterior torneo. No faltan, por tanto, nombres de sobra conocidos como los hermanos Bogard, Ryo Sakazaki, Robert Garcia, Mai Shinarui, King, etc. A todos ellos se les unen, además, tres nuevos y misteriosos jefes finales.

El planteamiento es muy similar a la versión del 94, pero con algunas variantes. Los luchadores vuelven a estar divididos en grupos de tres, con lo que SNK plantea diversos modos de juego. Se puede recurrir a la opción clásica, eligiendo a un solo luchador que se enfrente a los otros 23. También es posible escoger a un personaje, pero esta vez enfrentándole a un solo representante de cada trío. Y, por supuesto, podéis optar por el modo estrella, que es el enfrentamiento de tres contra tres, efectuado por turnos y a un solo asalto.

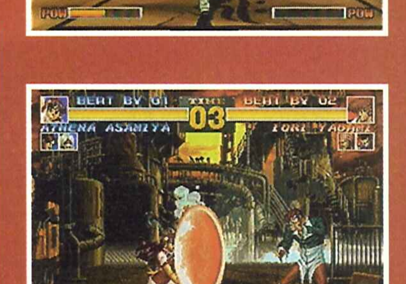


Es en este último modo en el que realmente se saca todo el partido a este gran programa. Y precisamente es aquí donde SNK ha aumentado las posibilidades con respecto a la anterior entrega, para lo cual ha incluido un modo "Edit" que permite que el jugador seleccione su propio trío de entre todos los luchadores, sin ➤



Los últimos lanzamientos de SNK parecen habr ganado en realismo en todos los sentidos, Además de las mejoras técnicas, los programadores han dedidido incluir ciertas dosis de sangre para los golpes más agresivos.

El mejor juego de lucha de todos los tiempos ya ha encontrado su sucesor.

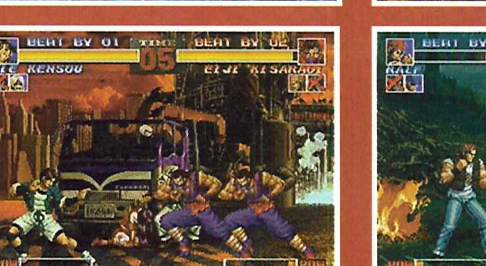












Preparando el golpe de gracia



Todos los luchadores cuentan con un golpe especial que pueden utilizar sólo en un momento determinado. Ese momento puede ser creado por el jugador, aumentando al máximo la energía del personaje mediante los botones A, B y C. Si se ejecuta con éxito, restará media barra al rival.













LO MÁS NUEVO

Maravillosa demostración de SNK

SNK nunca decepciona. Pero en este caso, como ya sucediera con la versión 94, se ha desmarcado con una obra maestra de la lucha. Un juego que contiene todos los elementos necesarios para deleitar a cualquiera: realización técnica de lujo, más luchadores que nadie y desarrollo variado y original. Es verdad que la lucha por tríos ya no sorprende como lo hiciera en la anterior entrega, pero apenas importa.

Ahora bien, muchos os preguntaréis si de verdad merece la pena esta nueva versión, teniendo ya en vuestra colección «King of Fighters 94». Ésa es una cuestión cuya respuesta puede variar dependiendo de cada individuo.
Yo ya os he desglosado una a una todas sus novedades, así que ahora os toca a vosotros echar las cuentas.

Lolocop



En esta renovada versión de «King of Fighters», los escenarios son completamente nuevos. Pero como podéis ver en las imágenes, no han perdido la espectacularidad y el buen gusto de sus antecesores.

Creando el "Dream Team"



Una de las novedades más interesantes de «King of Fighters 95» consiste en la posibilidad de formar tríos aleatorios. Ya no es necesario ceñirse a los grupos predeterminados por la máquina, sino que vosotros mismos podréis escoger a los tres luchadores que mejor se ajusten a vuestros gustos y habilidades.

ceñirse a los grupos predeterminados por la máquina. Es decir, ya no será obligatorio competir con los hermanos Bogard y Joe Higashi, sino que se podrá elegir, por ejemplo, a Terry, Mai Shinarui y Robert Garcia. En otras palabras, ahora podréis conjuntar vuestro propio "Dream Team".

Para finalizar con el repertorio de novedades, hay que señalar que todos los escenarios son completamente nuevos. Sustituyen a los anteriores, pero mantienen su impresionante espectacularidad e incluso cuentan con nuevos elementos móviles y con algunos planos de scroll vertical. Por su parte, los luchadores han aprendido algún nuevo golpe y además pueden utilizar el Super Ataque, un espectacular golpe capaz de acabar con la mitad de la energía del adversario.

Así se presenta «King of Fighters 95», el nuevo Rey de la Lucha de SNK.

NEO GEO



LUCHA
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 24 luchadores
Niveles de Dificultad: 8
Continuaciones: Salva

Gráficos — 96
Los "sprites" llevados a su máxima expresión. El diseño de luchadores y escenarios es perfecto.

Música — 93
Todas las melodías son originales y completan una muestra de ritmos variados y bien elegidos.

Sonido FX — 95
SNK vuelve a demostrar que los buenos efectos de sonido son imprescindibles en un juego de lucha.

Jugabilidad — 96
Cada combate es un mundo, los luchadores responden a la perfección y la diversión es total.

Adicción — 96
Nuevos modos de juego, posibilidad de editar equipos y tres niveles más de dificultad. ¡Casi nada!

Total — 96
SNK ha logrado superar la anterior versión, incluyendo pocas, pero interesantes novedades. Una verdadera obra maestra.

Lo Mejor
- El aspecto gráfico, el sonoro... en fin, la calidad general de todo el juego.
- La posibilidad de editar equipos.

Lo Peor
- Tan solo el tiempo de carga entre combate y combate.


MANGA VIDEO
漫 画
CAPCOM
A partir del 27 de octubre,
STREET FIGHTER II dejará
de ser sólo un juego.
Reserva ahora
la película del año.
MOVIE
STREET FIGHTER II
la película de animación



EL VIRTUOSISMO DE LAS PLATAFORMAS

RAYMAN

Ubi Soft es la compañía que se va a llevar los honores de que «Rayman» llegue a PlayStation, compartidos, eso sí, con Michel Ancel (padre de la criatura) y con Fréderic Houde, Ludi Media y Ubi Studios. Ha sido un trabajo realizado a tres bandas, que se ha plasmado en un juego de plataformas con estructura de puro "cartoon".

Pero por mucho que tenga toda la apariencia de un dibujo animado, los que vais a tomar las riendas de la aventura sois vosotros, que tras presenciar una intro musical que os presenta la situación, os convertiréis en el mencionado Rayman.

Resulta que Dark ha vencido al hada Belilla y se ha apropiado del Gran Protón, con lo que se ha roto la estabilidad del planeta. Los Electones, que gravitaban alegremente a su alrededor, han perdido su armonía natural y se han diseminado por todo el mundo, cayendo en manos de unos personajes nada amistosos que les han encerrado en jaulas. Así las cosas, ¿os hacéis una idea de quién es el único que puede restablecer el equilibrio perdido? ¡Claro que sí, Rayman!

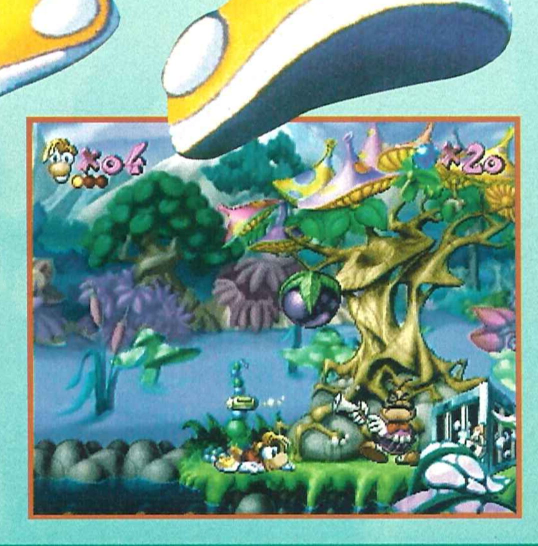
La misión de Rayman se divide en dos partes, ya que primero debe llegar al Castillo de los Dulces y una vez allí derrotar a Dark. Eso sí, para poder alcanzar dicho lugar debe rescatar antes a todos los Electones diseminados por los cinco mundos anteriores. Para ello, debéis saber que en cada nivel hay un medallón con seis espacios libres, que se corresponden con otras tantas jaulas de Electones. Consecuencia: cada vez que liberéis una jaula se llena un espacio del medallón, con lo que podéis ir controlando lo que os queda por localizar en cada nivel.

El bosque de los sueños, el mundo de las bandas musicales, las ➤

SONY PLAYSTATION









Sólo podéis dar por terminado un nivel cuando el medallón de Electones esté completo. Vamos, cuando hayáis localizado las seis jaulas donde están cautivos.





Tus mejores aliados



• EL FOTÓGRAFO: Para poder pasar a la posteridad, no hay nada mejor que una buena foto. Claro que las que os toma este personaje son un tanto especiales, ya que sirven para que continuéis el juego a partir del lugar donde habéis posado en caso de perder una vida.
Una buena razón para lucir vuestra mejor sonrisa ante la cámara.



• HADA BELILLA: Este personaje otorga poderes permanentes cuando Rayman logra completar algunos niveles. Así, el puñetazo telescópico, la posibilidad de colgarse de plataformas o de correr, el puñetazo en gancho para balancearse en anillos voladores y el helicóptero se irán sumando a las habilidades iniciales del protagonista.



• EL MAGO: A cambio de 10 Tings (es decir, los items que Rayman va almacenando), este singular personaje abre el acceso a niveles de bonificación que permiten ganar más Tings e, incluso, una vida extra. Un truco digno del mejor ilusionista al que, por cierto, es conveniente que busquéis con ahínco.



• TARAYZAN: Ciertos personajes otorgan a Rayman poderes temporales, que a la postre resultan imprescindibles para superar determinados niveles. Es el caso de los granos mágicos que Tarayzan entrega a Rayman cuando éste le devuelve la ropa, y que crecen hasta convertirse en seguras plataformas.





Cada vez que el Mago os da paso a un nivel de bonificación, veréis en pantalla el objetivo a cumplir en el mismo. Esto se traduce en que tenéis que recoger un número determinado de Tings. Si lo lográis, obtendréis una vida extra, que nunca viene mal.



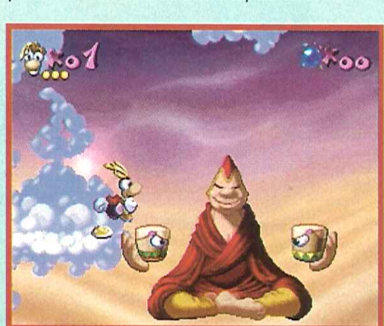


No estáis viendo doble, lo que ocurre es que en el Castillo de los Dulces, Dark crea un sosías vuestro. Si él os roza, "kaput".



Los duendes azules voladores reducen el tamaño de Rayman, gracias a lo cual puede acceder a estrechos pasadizos.







Rayman tiene el aspecto de una serie de dibujos animados y el desarrollo de un juego de plataformas de gran calidad.



LO MÁS
NUEVO



Tan brillante como divertido

Ubi Soft presenta un juego que a buen seguro dará la campanada, ya que no tiene ningún detalle al que se le puedan poner pegas. Sí, este «Rayman» me ha gustado como pocos juegos de plataformas lo han hecho.

Visualmente es una auténtica pasada, más cercano al "look" de los mejores dibujos animados que al que estamos acostumbrados a ver en cualquier juego. Musicalmente supone un despliegue de excelentes melodías y acertadísimos efectos sonoros. Y como juego, ¿qué queréis que os diga? Son las mejores plataformas que he visto en mucho tiempo.

Cruela de Vil









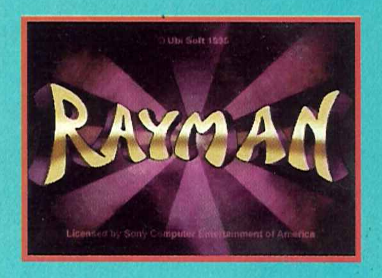
El juego está lleno de detalles tan simpáticos como éste: cuando Rayman vence al mosquito gigante, se hacen amigos.



➤ montañas azules, la ciudad de las imágenes y las cuevas de skops son las zonas en las que Rayman ha de localizar las jaulas. Lo que ocurre es que conforme avanza el juego obtiene nuevos poderes, por lo que deberá volver a investigar niveles ya recorridos para adentrarse en lugares que eran inalcanzables con sus habilidades iniciales (caminar, saltar y colgarse de lianas).

Si aceptáis el reto de liberar al Gran Protón, Rayman os conducirá por unas plataformas llenas de emociones, para que exploréis a vuestras anchas los seis vistosos mundos que componen el juego. La decisión es sólo vuestra.

PLAYSTATION



PLATAFORMAS
UBI SOFT
Ubi Studios

Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords

Gráficos — 92
65.000 colores se han empleado en la elaboración de estos escenarios con aire de dibujos animados.

Música — 93
Un completo repertorio, que mezcla piezas ideadas para el juego con clásicos como "El vuelo del moscardón".

Sonido FX — 93
Todos y cada uno de los 250 efectos que posee muestran una asombrosa sensación de realidad.

Jugabilidad — 93
Rayman es muy versátil y se deja llevar con tanta suavidad como precisión a la hora de desplazarse.

Adicción — 91
Su desarrollo invita a seguir jugando, pese a tener que explorar varias veces las mismas zonas.

Total — 92
Plataformas brillantemente concebidas para un juego que divierte a la vez que deja constancia de su excelente calidad.

Lo Mejor
- La altísima calidad que alcanza todo el programa.
- No se puede dejar de lado el hecho de que sea una entretenida aventura.

Lo Peor
- Seis mundos saben a poco... No hubiera estado mal que fuera un juego más extenso.

ÉSTA ES UNA CONSOLA PARA MENTES ABIERTAS. EN SENTIDO LITERAL

PLAYSTATION ES LA CONSOLA MÁS PODEROSA QUE EXISTE. 5 PROCESADORES, UN CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD, UN CHIP DE SONIDO DE 24 CANALES. MÁS 360.000 POLÍGONOS POR SEGUNDO, GRÁFICOS TRIDIMENSIONALES CON 16,8 MILLONES DE COLORES, MÚSICA CON CALIDAD DE COMPACT-DISK. TU MENTE NO PODRÁ CONTENER TANTO PODER Y REVENTARÁ COMO UNA PRESA ANTE UN RÍO DESBORDADO. SUS JUEGOS SON ALUCINÓGENOS



CON **RIDGE RACER** TENDRÁS EN CASA UN ARCADE DE CARRERAS. Y EN **WIPE OUT** DESCUBRIRÁS EL DESAFÍO DE LA LEY DE LA GRAVEDAD. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102.**



ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.





TM



LO MÁS NUEVO

JUNGLE STRIKE



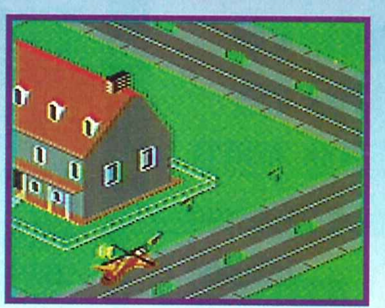


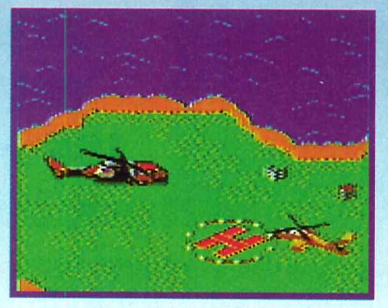


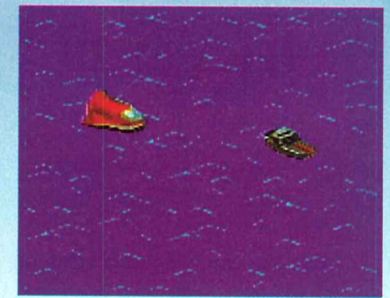
LA SAGA STRIKE TAMBIÉN CONVENCE EN GAME GEAR



Pulsando Start accederéis a la pantalla del mapa, donde se indican los objetivos y los puntos de abastecimiento. El estado del Apache se puede consultar desde aquí.







La saga Strike, que con tanto éxito ha llevado Electronic Arts a las 16 bits, continúa en Game Gear. Como ya sabréis, el sistema de juego mezcla acción, estrategia y habilidad con una sabia dosificación de cada factor. De esta manera no se convierte en un mero "matamata" ni en una lenta partida de ajedrez.

El desarrollo de la acción viene marcado tanto por la diversidad de objetivos -seis en cada misión- como por las alternativas que ofrece la posibilidad de moverse por un amplio mapeado y de cambiar de vehículo. Pero pese a estas facilidades no penséis, ni por asomo, que la tarea va a resultar sencilla. Y encima, si fracasáis en una misión -aunque sea la última- deberéis repetir la fase.

«Jungle Strike» os obligará a controlar todos los aspectos de vuestro helicóptero Apache al mismo tiempo que realizáis las misiones. De este modo habréis de llenar el depósito de combustible en alguna "gasolinera", buscar reservas de municiones y localizar kits de reparación. Eso sí, por suerte, manejar los mandos del helicóptero se hace sencillísimo.

Por lo demás, a pesar del pequeño tamaño de la pantalla, siempre tendréis a la vista tanto vuestro vehículo como el enemigo. La definición de los gráficos permite reconocer al primer vistazo cada uno de los items, el scroll es suave y la velocidad de juego es la adecuada. En fin, que este «Jungle Strike» es una conversión más que aceptable de su homónimo de 16 bits.

GAME GEAR



Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción
89	85	86	90	89

Divertido, fácil de jugar y con múltiples alternativas, «Jungle Strike» sigue siendo en GG un cartucho sumamente recomendable. Es un juego que sabe atrapar por su atractiva mecánica y la sucesión de misiones cada vez más complicadas. Además, la definición gráfica y el cuidado de los escenarios hace que no se pierda ningún detalle pese al pequeño tamaño de la pantalla. Así, los amantes de la acción y la estrategia encontrarán en él una fuente de diversión que no deberían dejar escapar.

Total 89

ACCIÓN • THQ • Black Pearl • Nº jugadores: 1 • Vidas: 3 • Nº de fases: 5 • Niveles de Dificultad: 1 • Continuaciones: Graba • Megas: 4

listas de éxitos

Da la sensación de que este mes las compañías han decidido apostar sobre seguro a la hora de lanzar nuevos juegos. Fijaos si no en los títulos que han llegado a nuestras listas: «FIFA Soccer 96», «Super Mario World 2», «EarthWorm Jim 2», Mortal Kombat 3», «King of Fighters 95» y alguno más que nos dejamos en el tintero. Y es que parecen dispuestas a hacer bueno aquello de: "Más vale lo bueno conocido que lo buenísimo por conocer".

super nintendo



Definitivamente, «Illusion of Time» no ha podido resistir el empuje de «Killer Instinct». Pero viendo las ganas con que Mario ha entrado este mes en la lista, no creemos que el "Instinto Asesino" vaya a aguantar mucho en el primer puesto. Y si no, al tiempo.

- 01 **(2) Killer Instinct**
- 02 **(N) Super Mario World 2** *la entrada*
- 03 **(1) Illusion of Time**
- 04 (3) Prehistorik Man
- 05 (N) FIFA Soccer 96
- 06 (N) Weapon Lord
- 07 (5) Primal Rage
- 08 (6) Urban Strike
- 09 (N) Mortal Kombat 3
- 10 (N) EarthWorm Jim 2
- 11 (4) Unirally
- 12 (N) Bomberman 3
- 13 (8) Hagane
- 14 (10) Obélix
- 15 (12) Tetris & Dr Mario
- 16 (N) NBA Live 96
- 17 (7) Donkey Kong Country
- 18 (N) Int. Superstar Soccer
- 19 (R) NBA Jam T.E.
- 20 (13) Castlevania X

n.e.s.

Esta vez sí que va en serio. Si el próximo mes no hay novedades para la N.E.S. , esta lista desaparecerá. Palabra de Hobby Consolas.



- 01 **(R) Los Pitufos**
- 02 **(R) Jimmy Connors Tennis**
- 03 **(4) Kirby´s Adventures**
- 04 (3) Megaman V
- 05 (N) Chip´n Dale

game boy



Llega a nuestras listas con la vitola de ser el mejor simulador de fútbol para portátil de la historia. Y es que cuando estos chicos de EA se proponen una cosa...

01 **(R) Donkey Kong Land**
02 **(4)Street Fighter II** *el subidón*
03 **(R) Obélix**
04 (N) FIFA Soccer 96 *La entrada*
05 (2) World Heroes 2 Jet
06 (R) Primal Rage
07 (5) Kirby´s Dream Land 2
08 (7) Los Pitufos
09 (8) Wario Blast
10 (9)Earth Worm Jim

game gear



Hacía tiempo que la portátil de Sega no recibía dos novedades de tanta calidad en un mismo mes como «Jungle Strike» y «FIFA Soccer 96».

01 **(2) Power Rangers 2**
02 **(1) Los Pitufos**
03 **(N) Jungle Strike** *la entrada*
04 (N) FIFA Soccer 96
05 (3) Earth Worm Jim
06 (5) Tails Adventures
07 (4) Micromachines 2
08 (6) Super Columns
09 (7) Adv. of Batman & Robin
10 (8) Legend of Illusion

mega drive

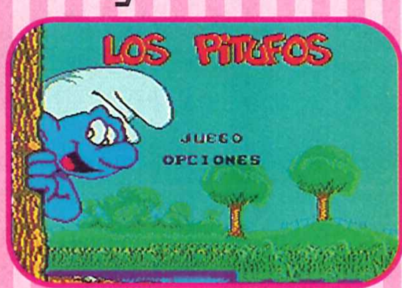


En sólo dos meses, y pese a la oposición de «Theme Park», la tercera entrega de «Mortal Kombat» ha conseguido hacerse con el primer puesto de la lista de Mega Drive. Pero que no se confíe, porque por ahí suelta hay una lombriz de tierra llamada Jim que ha vuelto dispuesta a rememorar viejos laureles.

01 **(2) Mortal Kombat 3**
02 **(1) Theme Park**
03 **(N) FIFA Soccer 96** *La entrada*
04 (R) Comix Zone
05 (N) Earth Worm Jim 2
06 (3) Primal Rage
07 (N) Micromachines 96
08 (6) Light Crusader
09 (5) Story of Thor
10 (N) Vectorman
11 (10) Probotector
12 (15) Wayne Gretzky Hockey *el subidón*
13 (N) NBA Live 96
14 (7) Alien Soldier
15 (17)Batman Forever
16 (N) Power Rangers The Movie
17 (13) NBA Jam T.E.
18 (8) Soleil
19 (12) FIFA Soccer 95
20 (11) Shining Force II

master system

Nos ha acompañado desde el principio de esta sección, pero, lamentablemente, es muy posible que este mes sea el último para nuestra lista de Master.



01 (R) Los Pitufos
02 (R) Micromachines
03 (5) Jungle Book
04 (3) Speedy Gonzales
05 (4) Sonic Chaos

mega cd

No parece que la llegada de los nuevos formatos le haya sentado bien al CD de Sega. De momento ahí sigue, a la espera de alguna novedad que anime su lista.



01 (2) Earth Worm Jim S.E.
02 (1) Starblade
03 (R) Fatal Fury Special
04 (R) Shining Force CD
05 (8) Samurai Shodown *el subidón*
06 (R) Jurassic Park CD
07 (5) Mickey Mania
08 (7)Farenheit
09 (10) Battlecorps
10 (9) Rebel Assault

neo geo

La lucha está servida. Y estamos hablando de dos verdaderos expertos en este noble arte: «Fatal Fury 3» y «King of Fighters 95».



01 (R) Fatal Fury 3
02 (N) King of Fighters 95 *la entrada*
03 (R) Puzzle Bobble
04 (2) Savage Reing
05 (8) Street Hoop *el subidón*
06 (4) Samurai Shodown 2
07 (5) World Heroes Perfect
08 (6) Super Side Kicks 3
09 (7) King of Fighters 94
10 (R) Art of Fighting 2

mega drive 32X

Nadie ha podido pararles. En un par de meses, los luchadores virtuales se han encaramado a la primera posición del 32X.



01 (3) Virtua Fighter *el subidón*
02 (1) Virtua Racing
03 (2) Doom
04 (R) NBA Jam T.E.
05 (8) Mortal Kombat II
06 (5) Stellar Assault
07 (R) Star Wars Arcade
08 (6) Chaotix
09 (R) Metal Head
10 (R) Mother Base

Presentamos la única revista para la que Mario siempre quiere posar*



*(aunque sea en pañales y sin bigote)

Y no te pierdas:

- Primera review de Super Mario World: Yoshi´s Island.
- Previews de DOOM, DKC 2 y Mortal Kombat 3.
- Los mejores golpes de Killer Instinct, Primal Rage.
- Gran concurso: Sorteamos 25 cartuchos de SMW 2.



YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO.

Es una publicación de HOBBY PRESS

LASERS

CÓDIGOS ACTION REPLAY

SUPER NINTENDO

CLAYFIGHTER 2

C0012600 Jugar siempre en la versión pal.

MORTAL KOMBAT II

80870CA1 Puedes introducir este código antes que cualquiera de los siguientes.
7E268E01
7E269001 Usa estos dos códigos para hacer invisibles a los luchadores.
7E3251FF
7E3250FF Usa estos dos códigos para alejar los golpes mortales.

7E33F200
7E331000 Usa estos dos códigos para mejorar el salto del jugador 1.

7E2F0602 Los movimientos del segundo luchador no dañan.
7E030301 Los dos jugadores mueren en la primera fase.
7E327C00 Nadie puede ganar.
7E325401 Ambos luchadores pueden moverse antes de comenzar.
7E30B607 Créditos infinitos.
7E328AXX Número de MK = 2 signos al final del encuentro.

SUPER PANG

7E013402 Invencibilidad.
7E003337 Pantalla final.

SUPER PUNCH OUT

7E089F50 Energía infinita.
7E0B2805
7E0B2D05 Usa estos códigos para tener tiempo ilimitado

7E089C1B Infinitos super punch.

SUPER STREET FIGHTER II

7E066B20 20 cañones para el primer luchador.
7E08AB20 20 cañones para el segundo luchador.

GHOUL PATROL

7E1DA102 Vidas infinitas para el primer luchador.
7E1DA302 Vidas infinitas para el segundo luchador.

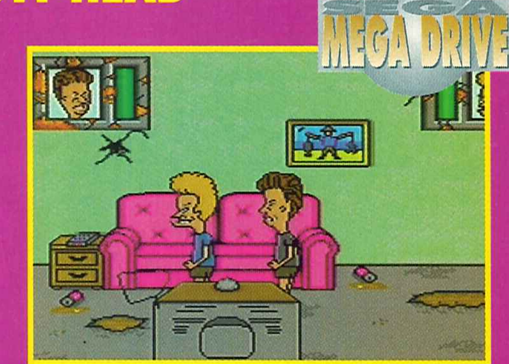
BEAVIS & BUTT-HEAD

MEGA DRIVE

PASSWORDS:

Los dos primeros códigos os permitirán empezar armados en el modo 2 jugadores respectivamente.

1. e7EKY iP2qe taVYF.
2. Js2Nt 9SArV fDTRi.
3. GvKlh fuhli G7jPC.
4. W2mub SRhdk GINOh.
5. 4369E vlfDk QPOWk.
6. mlvOl mp2yH Xy7LQ.



DOOM

ARMADO AL COMPLETO

Si introduces el siguiente código, obtendrás todas las armas con su máximo de municiones, todas las tarjetas (amarilla, roja y azul), 100% en salud y 200 % de energía para el blindaje. Para realizarlo, deberás utilizar un pad de 6 botones y presionar al mismo tiempo X - Y - Z - B - C. Así de sencillo.

MD 32X



SHADOWRUN

UNA PEQUEÑA TRAMPA:

Presiona A, B, B, A, C, A, B en la pantalla del título, y comienza el juego normalmente. Entra en "Pocket Secretary" y elige la opción "invisible" que hay bajo las palabras SAVE/LOAD, y podrás hacer todas las "trampas" del mundo.



SUPER RETURN OF THE JEDI

SUPER NINTENDO

USA LA FUERZA :

Estos trucos te permitirán disfrutar más aún si cabe de este juego:

Para ver los créditos, presiona A, B, A, B, A, B, A, B en la pantalla de menú.

Para siete 'continues', presiona A, B, A, Y, A, X en la pantalla del menú.

En la pantalla de títulos, presiona Y, Y, Y, Y y la pantalla rotará.

En cualquier pantalla de scroll lateral (esto no funcionará en pantallas en 3-D), presiona ABAJO, X, Y, A, B.

Para tener 99 vidas, pulsa X, X, Y, Y, Y, X en la pantalla del título.

Y, por último, para tener infinitos detonadores, presiona también en la pantalla del título B, X, B, X, B, X, B, B, B, Y.

UN TRUCO ALGO RARO:

En la pantalla del título, presiona A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y antes de que éste desaparezca. Oirás una voz de comprobación. En los niveles "side-scrolling", elige uno cualquiera de los personajes. Pulsa B mientras presionas START para pasar de fase.

& PHASERS

CLAY FIGHTER 2

SUPER NINTENDO

LOS PERSONAJES QUE TE FALTABAN:

BUTCH	Mantén pulsado L mientras presionas X, R, A, X, R, R.
SLYCK	Mantén pulsado Y mientras presionas L, L, ARRIBA, L, IZQ., R.
PEELGOOD	Mantén pulsado DIAGONAL ABAJO/IZQ. mientras presionas B, Y, Y, A, Y.
SARGE	Mantén pulsado X mientras presionas L, L, ARRIBA, ABAJO, IZQ., ABAJO.





Todos estos códigos debes introducirlos en la pantalla de elección de modo de juego y hacerlo lo más rápidamente que puedas. No desesperes, porque como puedes observar, todos ellos funcionan.

CADILLACS AND DINOSAURS

SEGA MEGA CD

CÓDIGOS QUE NO PUEDES DEJAR ESCAPAR:

Pausa en cualquier momento del juego y pulsa C, A y ABAJO. Ahora podrás activar los cazadores de gritos con el botón mode.

Para tener más tiempo, vuelve a pausar y presiona A, C, A, y ABAJO.

Si lo que quieres es encontrarte de pronto con dos vidas extras de la nada, pausa y pulsa C, A, DRCH. y B.

Y para el final hemos dejado lo mejor: poder elegir concretamente el lugar exacto de partida. Esta vez el código es algo más difícil, así que toma buena nota: C, ARRIBA, B, DRCH., ARRIBA, B, B, A, ABAJO, ARRIBA, B, B, A, ABAJO, ARRIBA y B. Pero antes de cantar victoria deberás pulsar los botones A, B, C, y Start a la vez.

Entonces, ya puedes elegir tu nivel y ponerte a jugar.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



SUPER NINTENDO

GANAR SIN HACER NADA:

Elige un buen equipo como Alemania o Brasil. Cuando consigas meter un gol y el equipo rival saque de centro, haz todo lo posible por recuperar la pelota y después espera pacientemente al final del partido. El contrario no te quitará nunca la pelota y tendrás asegurada la victoria

CÓDIGOS ACTION REPLAY

SEGA MEGA DRIVE

DARK CASTLE

FF13090050	Infinitas rocas.
FF13070050	Elixires infinitos.

LION KING

FFCCF30010	Rugido infinito.
FFCCFB0001	Siempre con Simba.

MICKEY MANIA.

FF04710063	Marbles ilimitados.
FF06850001	Mickey flota.
FF06850006	Mickey tiene mega jump.
FF046500XX	Elige nivel (reemplaza las XX por 00-16).

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

FFD9E30000	Hoyo en uno todo el tiempo.

PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD

FFBFCB0005	Vidas infinitas.
FFC05E0001	Farolas ilimitadas.
FFC05F0001	Taladros infinitos.

PREDATOR 2

FF027D00FF	Energía ilimitada.

REVENGE OF SHINOBI

FFE1410004	Vidas infinitas.
FFE13B0008	Energía ilimitada.
FFE00C0001	Las armas siempre cargadas.

VIRTUA RACING

FF9006000X	La X va de 0-6 dependiendo de las vueltas.

SONIC & KNUCKLES WITH SONIC 1 CONNECTED

FFFFA90XXX	Reemplaza XXX por 1-FFF para elegir nivel.
FFE43900XX	Reemplaza XX por el número de blue spheres que quieras.



LASERS

FLINK



NUEVO MENÚ:
Pausa el juego pulsando ABAJO-START y sin dejar de presionar Start pulsa DRCH., DRCH., DRCH., IZQ., IZQ., IZQ., DRCH., DRCH., IZQ., IZQ., DRCH., IZQ.
Ya puedes elegir nivel, número de vidas, etc.





KILLER INSTINCT

UN NUEVO ESCENARIO:
Si después de escoger la opción dos jugadores presionas en ambos pad al mismo tiempo ABAJO+B en la pantalla de elección de personaje, accederás directamente al cielo.



SUPER PUNCH OUT

UNA CURIOSIDAD:
¿A quién no le apetece saber cómo se escribe su nombre en otro idioma? Casi todos tenemos esa curiosidad. Pues ahora tendrás la oportunidad de descubrir cómo se escribe el tuyo en japonés. Con sólo pulsar los botones X y A al mismo tiempo mientras tienes iluminadas las palabras "New Game", este original truquillo estará a tu alcance.



METAL HEAD

NUEVOS COMPAÑEROS:
Mantén presionados los botones A, B, C y START antes de encender la consola y hasta que aparezca la pantalla de presentación. Después, sólo tienes que entrar en "Options", cambiar tu equipo hasta "Anime" y ¡marchando truco!



CLOCKWORK KNIGHT

999 VIDAS:
Presiona en la pantalla del título ARRIBA, DRCH. (9 veces), ABAJO (6 veces), IZQ. (7 veces), Z, X, Y, Y, Y, Z y START.
Si con tantas vidas no llegas al final...





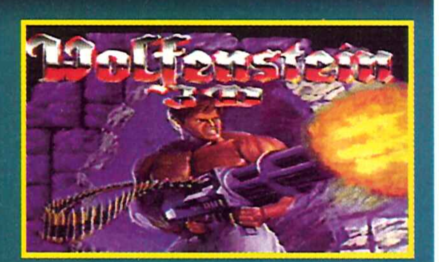
THE JUNGLE BOOK

MÁS OPCIONES:
Pulsa en la pantalla de presentación ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, B, B, Y, Y, SELECT, ARRIBA, ABAJO, IZQ., DRCH., B, ARRIBA, Y. Si escuchas un sonido, el truco habrá funcionado. Después, accede a la pantalla de opciones y alucina.

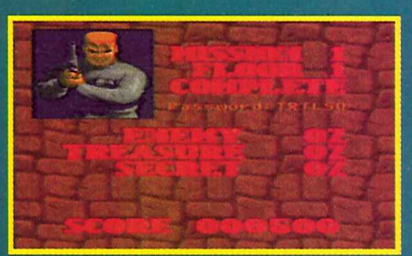


& PHASERS

WOLFENSTEIN 3-D



NUEVA PANTALLA:
Presiona el boton R y no lo sueltes hasta que después de resetear la consola aparezcan las siglas B.J. en la pantalla junto con el arma. Ahora, inmediatamente pulsa ARRIBA y SELECT al mismo tiempo y ¡voilà!



MUCHOS EXTRAS:
En el "Map Screen", presiona rápidamente R, ARRIBA, B y A. Y además, puedes usar este código tantas veces como quieras.

COMO UN DIOS:
Si en la misma pantalla pulsas B, ARRIBA, B y A, serás invencible.



MAPA DEL SIGUIENTE NIVEL:
Presiona A, A, ARRIBA y B siempre en el "Map Screen". Ilumina la palabra Start y pulsa el botón del mismo nombre.

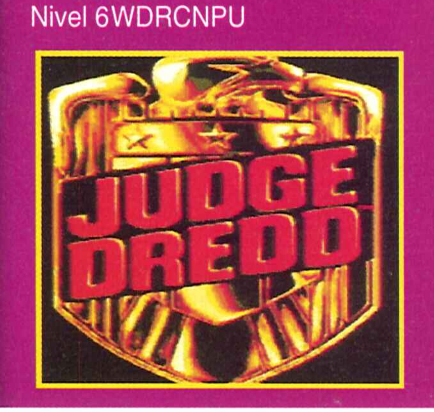
SUPERAR TODOS LOS NIVELES:
Con pulsar de la misma forma que antes ARRIBA, B, R y B, pasar de nivel te va a resultar más fácil que un juego de niños.

NINTENDO SUPER NINTENDO

JUDGE DREDD

PASSWORDS:
Nivel 2KZDVT
Nivel 3JRQWNO
Nivel 4PSTRVJZ
Nivel 5HQWVLT
Nivel 6WDRCNPU





SYNDICATE

LA MANERA MAS CÓMODA DE PONERSE 4 DE ACUERDO:
Dirigir al mismo tiempo a los cuatro mienbros de tu misión no es facil, y menos aún si uno de ellos decide "tomar un taxi". En estos casos, lo mejor para no perder a nadie es pulsar SELECT.
Comprobarás que nada ni nadie podrá separarlos.





THEME PARK



CÓDIGOS PARA CONSEGUIR DINERO:
1. 3AAACAAABUE para 1.604.000 $.
2. DAAALAAADMM para 3.435.000 $.
3. UAACQAAAFG1 para 5.335.000 $.
4. QAKCQAAAGAR para 6.159.000 $.
5. GAPCQAEAH3F para 7.973.000 $.



THE DEAD AND RETURN OF SUPERMAN

UNA AYUDA INESPERADA
En el "Sound Test" de la pantalla de opciones, escucha estas músicas en el siguiente orden: 0B, 29, 2C y 05. Ahora, comienza a jugar normalmente y cuando pienses que necesitas una ayuda extra, pulsa al mismo tiempo A+B+X+Y y después SELECT si quieres superar rápidamente el nivel. Si eso no es exactamente lo que quieres, pulsa A+B+X+Y solamente y aún así saldrás ganando.

NINTENDO SUPER NINTENDO

SPACE HARRIER

SEGA MD 32X

MODO ARCADE:
Este truco te permitirá continuar igual que en una máquina recreativa.
Tan pronto como veas el logo de Sega, presiona A y C en el segundo pad y luego pulsa START.

Dinamic Multimedia presenta PC FÚTBOL 4.0

4.0

LIGA · 95-96

El 3.0 ya es historia. Ahora vas a poder desde tentar a las estrellas de tu gran rival hasta ampliar tu estadio. Es la nueva liga Pro-Manager, el gran reto: empezar desde cero como técnico en Segunda e ir ganando prestigio hasta recibir la oferta de un grande. Una liga en la que deberás controlar hasta el estado de forma y la moral de tus jugadores para ganar.

Pero en el 4.0 hay más. Hay competiciones europeas y Copa del Rey. Hay Primera y Segunda División. Hay un simulador totalmente reformado con más de 1900 nuevas animaciones. Y además, hay todo lo que ya había, por si te gustaba.

Pero también hay novedades en nuestro sistema de información de la liga, el que ya usan miles de aficionados y muchos medios de comunicación: una base de datos que radiografía a casi 1000 jugadores y a 42 clubes, el seguimiento por módem y disquetes y, como novedad, el seguimiento manual, para que lo hagas tú mismo.

PCFÚTBOL 4.0.
Si no te lo crees, míralo.

Reserva tu ejemplar en quioscos, librerías y tiendas de informática

"La informática abre nuevas y sorprendentes posibilidades a los amantes del fútbol."

Michael Robinson

PC FUTBOL

El programa de Michael Robinson

LFP

Producto Oficial de la Liga Nacional de Fútbol Profesional



El fútbol es así.

1ª División con 22 equipos
2ª División con 20 equipos
Copa del Rey
Competiciones Europeas

Y además...

Nueva versión del Simulador



1914 animaciones nuevas , el árbitro, los linieres, un escenario reformado, un portero espectacular, una suavidad de scroll inédita y los sonidos más impresionantes distancian todavía más al mejor simulador de nuestro país.

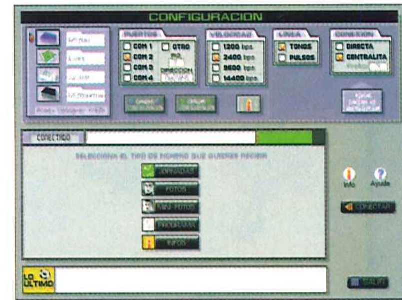
PCfútbol 4.0 incorpora más de 150 novedades que harán que sientas todo el control en tus manos

Pro-Manager



Comenzarás luchando por no bajar a segunda "B". Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

Seguimiento



Se mantiene por módem y por disquete. Y para ver todos los números de la Liga un minuto después de cada jornada, el seguimiento manual.



Competiciones Europeas



Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con liguilla de cuartos, Recopa y Copa de la UEFA. PCFÚTBOL inaugura los míticos duelos europeos.

Copa del Rey



A los equipos de Primera y Segunda se unen decenas de clubes de segunda "B" para conformar un auténtico torneo del K.O. que, además de gloria, dará una plaza en la recopa.

Disponible en versión disquete y CD-ROM



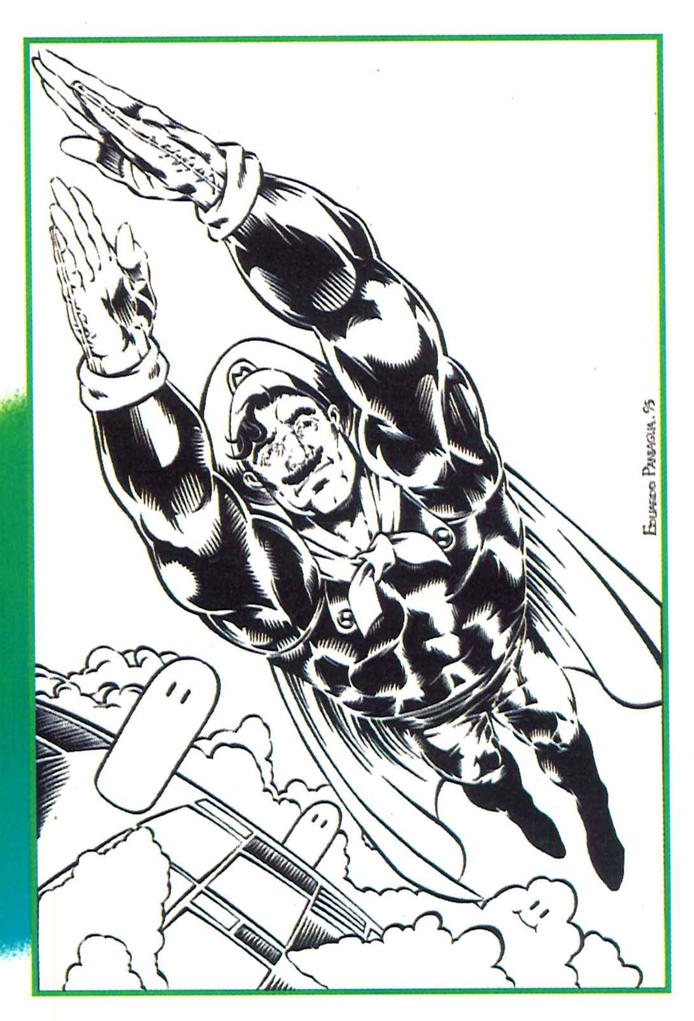
UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA



PROTA TÚ

EL DIBUJO DEL MES

¿Es un pájaro?, ¿es un avión?, ¿es Superman? ¡No!, es el dibujo que nos ha enviado Eduardo Paniagua desde Pamplona (Navarra). Algo así como si el bueno de Mario hubiera recibido una ración doble de poderes desde el planeta Krypton. Una obra digna de un cómic, palabra.



Estos lectores malagueños, Carlos y Julio González de la Vega, han cogido su ordenador y se lo han montado así de bien. Muy originales, chicos.



La mascota del mes

Podría ser una pelota de tenis con aires de grandeza y afición por los naipes, pero se ha convertido en nuestra mascota. Su autora es Ana Rodríguez, de Elche (Alicante).

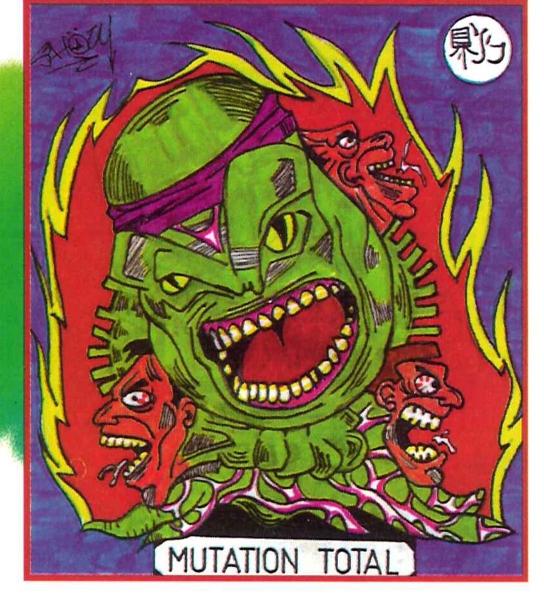




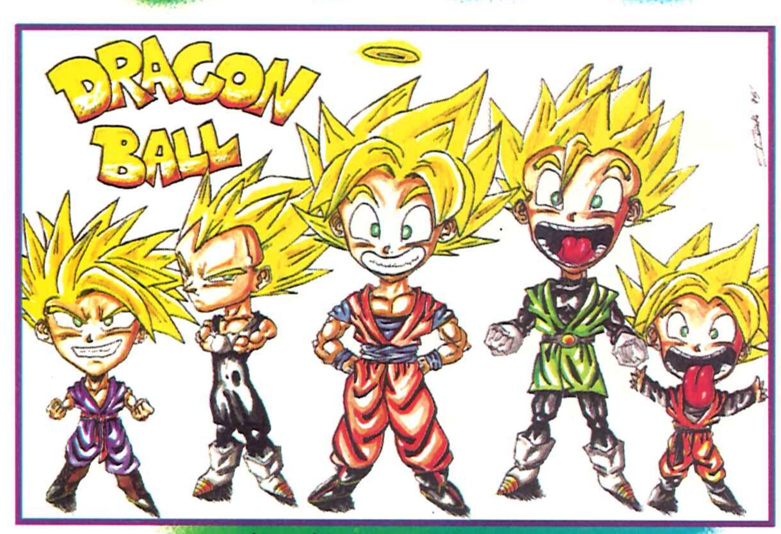
Este "remix" de personajes nos llega por obra y gracia de Elisabeth López García, de Cádiz.



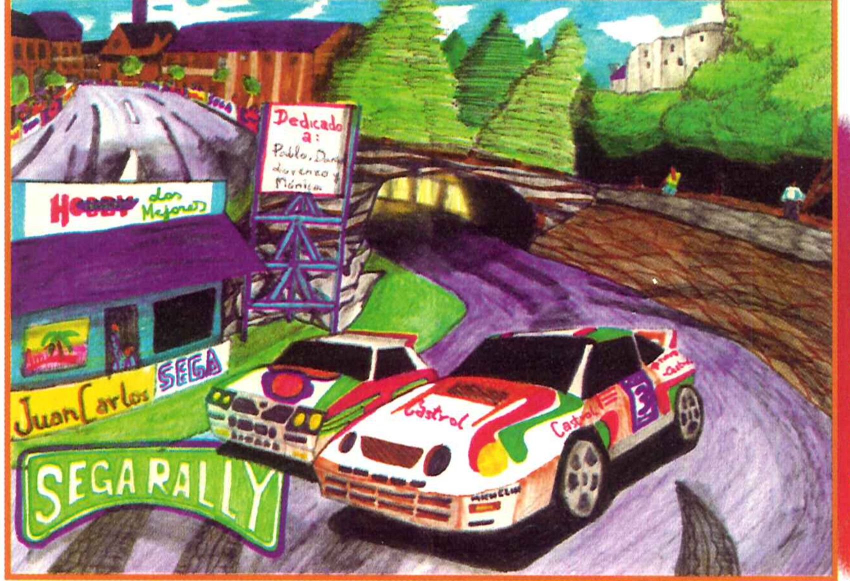
Mauricio Martínez, de Alcalá de Henares, es el autor de esta golosa hormiga.



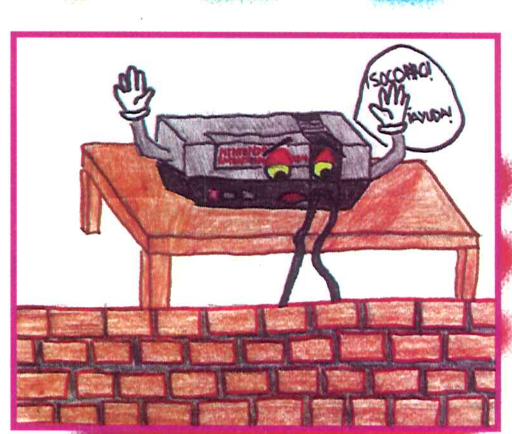
Rodrigo Stehr Mendaña ha creado en Vigo (Pontevedra) esta fea, pero impresionante hecatombe mutante.



¿Qué sería de nosotros sin un dibujo de "D.B."? Éste es de Iñaki Bermejo y lo envía desde Vitoria (Álava).

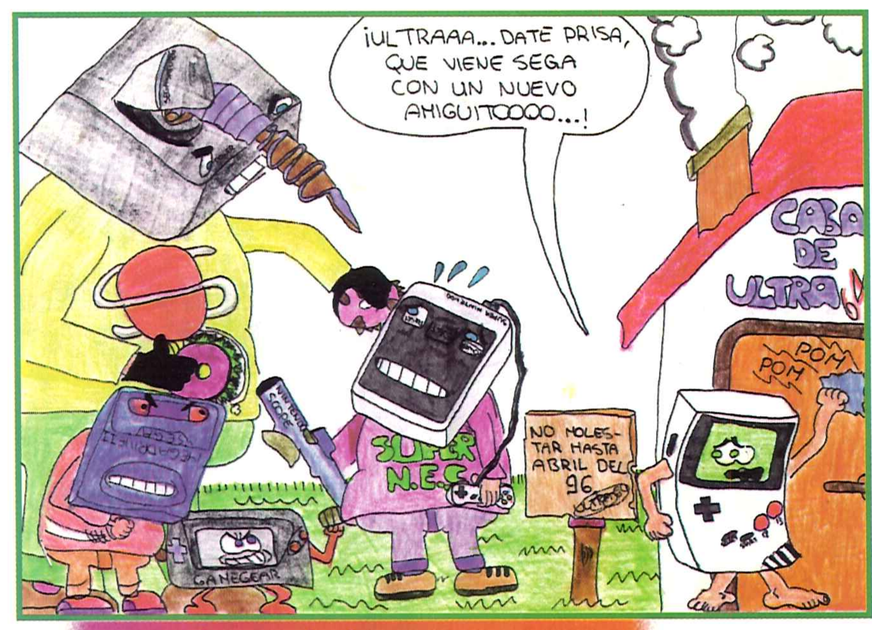


A Juan Carlos Alchapar Valero, de la localidad alicantina de Elche, lo que sin duda le va es la velocidad.

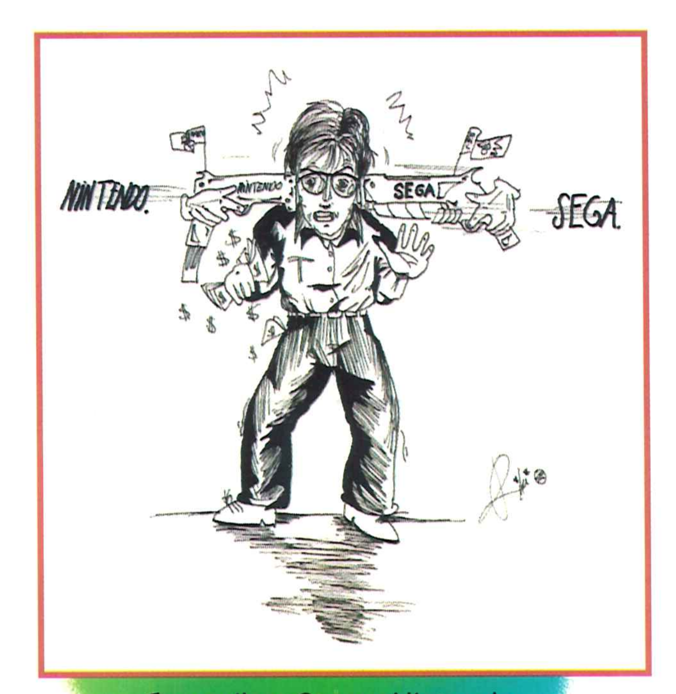


Jaime Sacrest lanza desde Barcelona un S.O.S. para N.E.S.

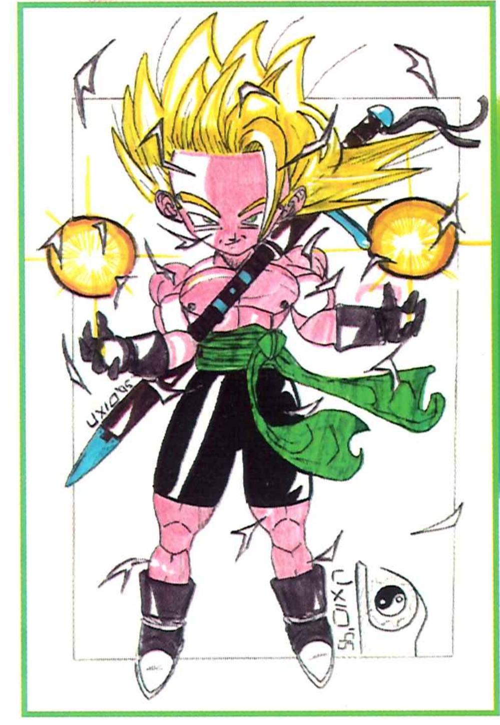
¡Qué Locura!



Con mucho humor se toma Alberto Lorenzo, de Palencia, el tema de Ultra 64.



Tranquilos, Sega y Nintendo no llegarán a los extremos que pinta David del Fresno.



¿Os imagináis en qué juego se ha inspirado Miguel Uxio González, de Santiago de Compostela? Venga, que está muy claro.



Sin duda, si Shakespeare levantara la cabeza se reiría con la ocurrencia de Jaime García, de Málaga



Así nos advierte, con toda su buena voluntad, Judith Gamboa desde Ábalos (La Rioja).


SI QUIERES TENER
HOY
EL MAYOR SURTIDO DE VIDEOJUEGOS
SI QUIERES JUGAR
MAÑANA
CON UN MILLON DE POLIGONOS
TU QUIERES GOLDSTAR 3DO
Goldstar 3DO te da hoy la mayor potencia disponible: 32 bits. Y mañana, con un simple cartucho de expansión, te dará el doble de potencia: 64 bits. Tecnología M2, algo que no puede darte ninguna otra consola.
Si no quieres quedarte a medias. Si no quieres volver a tirar la consola, igual que hiciste con las de 8 y 16 bits, que no te engañen, cómprate ya una Goldstar 3DO. Cualquier otra acabarás tirándola.
Goldstar 3DO, la única consola que no se te quedará pequeña.
Y de regalo
GOLDSTAR 3DO MULTIMEDIA
5 SISTEMAS EN 1
CD Juegos
CD Video
CD Audio
CD Photo
CD Graphics (Karaoke)
Incluida tarjeta de memoria para guardar tus partidas favoritas.
GoldStar
GOLDSTAR ESPAÑA. AV. EUROPA, 21 28100 ALCOBENDAS (MADRID) TEL: (34-1) 661 63 32, FAX: (34-1) 661 64 54
SI TIENES 130 PTS./DIA. YA TIENES TU CONSOLA 3DO
GOLDSTAR TE LA FINANCIA Y TE DA UN VALE PARA QUE LO CANJEES EN CUALQUIER TIENDA
Nombre del Padre: D.N.I. del Padre:
Dirección: Ciudad: Tel:
Envía estos datos por fax o por correo o simplemente llama al Departamento de Atención al Cliente (Sr. Muriel) y dáselos por teléfono (91- 661 63 32)



Telefono rojo

¿Qué tal, amigos? Como veis, este mes hemos tenido un pequeño recorte de páginas, pero no os preocupéis porque en el próximo número recuperaremos nuestras cuatro paginitas habituales. Además, hay menos cantidad, pero tanta calidad como siempre. Así que venga, animaos a hacer preguntas tan sustanciosas como las de este mes. Y ya sabéis dónde debéis dirigirlas:

HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.



Un comprador con criterio

Hola Yen, colega. Voy a comprarme una consola nueva y me gustaría que me aclarases algunas dudas:

1- ¿Sacarán algún volante o pistola para PSX?

Primero, gracias por lo que tú y yo sabemos. Ahora te contesto: A corto plazo no, a medio plazo lo dudo, y a largo plazo ya veremos.

2- ¿Subirán los precios de los juegos de PSX dentro de poco o más bien bajarán?

Lo lógico es que se mantengan. Algunos juegos costarán más caros, otros más baratos, y al igual que en cualquier otro formato aparecerán ofertas.

3- ¿Sacarán «Ridge Racer 2» para PSX? ¿Y «Virtua Racing»?

«Virtua Racing» es un producto de Sega, y como tal no aparecerá en ninguna consola que no sea suya. Sobre «Ridge Racer 2» lo lógico es que salga, aunque aún no se sabe nada concreto sobre el tema.

4- ¿Se puede jugar a juegos como «Mad Dog McCree» en una PSX? ¿Y en una Saturn sin cartucho MPEG?

Ambas consolas manejan perfectamente el Full Motion Video, con lo que pueden mostrar imágenes de vídeo de gran calidad. Sin embargo, un juego completo de imagen digitalizada precisa compresión y, por lo tanto, MPEG.

5- Una vez cargado un juego, ¿se puede poner un cartucho de música para oírlo mientras juegas?

Depende del juego. Si carga todo de una vez y no necesita volver al disco para tomar más datos, sí puedes hacerlo. Es el caso de «Ridge Racer». Otros juegos como los de lucha, por ejemplo, necesitan acceder al disco cada cambio de escenario, por lo que no se puede hacer.

6- Teniendo en cuenta que paso del Video CD y del Photo CD, ¿qué me recomiendas, Saturn o PlayStation?

Te recomiendo, con el corazón en la mano, que elijas aquella consola que tenga un catálogo de juegos más cercano a tus gustos. Sería un error decantarse por una u otra en razón de un solo juego, de los gustos de otra persona o de una supuesta superioridad técnica. La técnica sin juegos que a ti te gusten, no vale para nada.

Pablo Casaus Alonso
(Valencia)

Titulos para Saturn

Hola Yen, soy el afortunado poseedor de una Saturn acompañada de seis dudas que sólo tú puedes resolver.

1- ¿Para cuándo «Story of Thor» de Saturn?

Todavía no tiene un fecha de lanzamiento y es posible que aún tarde un poquito.

2- ¿Qué juegos de golf saldrán próximamente para mi consola?

«Pebble Beach Golf» está ya a la venta, y para la segunda quincena de octubre estará en la calle «PGA Tour Golf 96» de E.A.

3- ¿«Virtual Hydlide» o «Myst»?

La primera es una aventura en la que manejas a un personaje que tiene que recorrer un amplio mapeado, manejando las armas y objetos que encuentra. «Myst» es una clásica aventura gráfica en la que no hay más héroe que el cursor que se desplaza por la pantalla, para que tú veas cosas, las cojas y resuelvas puzzles de lógica. En definitiva, son dos juegos distintos, uno tirando a arcade y el otro con más uso de la inteligencia.

4- ¿Está preparado algún «Clockwork Night 2»?

Sí, saldrá en diciembre y es una continuación de las aventuras de Pepperouchau que introduce escasísimas modificaciones.

5- ¿Cuántos títulos saldrán para Saturn estas navidades?

No te sé decir la cifra exacta, pero te aviso de que serán muchos y muy variados. Entre Sega y las demás compañías, puedes acumular más de 50 juegos.

6- ¿Saldrá «NBA Jam T.E.» para Saturn? ¿Cuándo?

La versión PlayStation ya ha salido en los Estados Unidos, lo que me hace suponer que la de Saturn no tardará en seguirla. No te puedo dar una fecha exacta.

Francisco (Huesca)

Son pocos, pero estan orgullosos

Hola Yen, soy uno de los pocos poseedores de NES que quedan en España. Quiero comprame un juego y me pirro por las plataformas. Por favor: contéstame a las siguientes preguntas:

1- Teniendo «SMB3» y «Kirby», ¿qué juegos de plataformas me recomiendas? ¿Están bien «Los Pitufos» y «El Libro de la Selva»?

Los dos que tú mencionas, especialmente «Los Pitufos», son dos buenos juegos. «Chip'n Dale» y «Castlevania» pueden ser otras dos buenas opciones.

2- ¿De qué va «Dragon Ball



para mi consola? ¿Está bien? ¿Y el «Zelda»?

«Dragon Ball» es una especie de juego de rol bastante regularcete, aunque entretenido. Gráficamente es bastante soso, pero si eres un fan de Goku te gustará.

«Zelda» es un juego por el que no pasa el tiempo. Es una aventura larga, difícil y que requerirá de ti tanto habilidad como inteligencia.

3- ¿Qué tal está el «Jimmy Connors»?

Es un gran simulador de tenis que te proporcionará un montón de buenos ratos. Merece la pena tenerlo.

Diego Jerónimo (Alicante)

Por favor, esa duda no

Hola Yen, ¿me contestas unas dudillas?

1- ¿Cuál de ellas te comprarías: Saturn, PlayStation, 3DO o Ultra 64?

Me las compraría todas. Y si no tuviera pelas para todas, elegiría la que tuviera más y mejores juegos.

2- ¿El 3DO de Goldstar será compatible con cualquier juego, incluso de Saturn y PlayStation, o sólo con los que se hagan para 3DO?

Por última vez: los juegos de una consola sólo valen para esa consola. Los juegos de 3DO funcionan en cualquier 3DO y los de Saturn en cualquier Saturn, pero los 3DO no funcionan en Saturn ni viceversa. Repito: no lo digo más veces.

3- ¿Qué precio tendrá el 3DO de Goldstar? ¿Vendrá con MPEG?

Costará 60.000 pesetas y no traerá incluido el MPEG, a pesar de los rumores previos a su lanzamiento.

4- ¿Saldrá Ultra 64 en abril y costará 40.000 pelas? ¿Serán sus juegos más caros por tratarse de cartuchos?

En principio se mantiene la fecha, aunque no descarto que salga antes. Su precio aproximado es de 40.000 pesetas, pero lo cierto es que todavía no hay una cifra oficial. Sobre el precio de los juegos, Nintendo asegura que costarán lo mismo que los de Super Nintendo, es decir, lo mismo que cuestan los, teóricamente más baratos, CD's.

Sin Pelas (Madrid).

Conversiones de recreativa

Hola Yen, tengo 14 años y unas dudas para que me resuelvas:

1- Soy un fanático de las recreativas de Sega y cuando me enteré de que la mayoría serían versionadas para una consola, me emocioné. Cuando vi los juegos «Daytona USA» y «Virtua Fighter», me decepcioné igual. ¿Crees que los próximos juegos que vayan a versionar para Saturn serán más parecidos a la recreativa?

Piensa primero en que tanto «Daytona» como «Virtua Fighter» fueron más hijos de la prisa que de la recreativa. En la realización de ambos juegos se corrió contra reloj y los resultados no fueron, ni mucho menos, los esperados. Después de ver «Virtua Fighter Remix», una versión alpha de «Sega Rally», las imágenes de «Virtua Cop» y «Virtua Fighter», casi te puedo asegurar que a partir de ahora las conversiones serán mucho mejores.

2- ¿Va a bajar el precio de Saturn? ¿Cuánto y cuándo?

Bajan ya mismo. El resultado de esta bajada de precios es un nuevo pack que incluirá la consola y el juego «Daytona USA» por la cantidad de 69.900 pts.

3- ¿Cuál me aconsejas, Saturn o PlayStation?

La pregunta del millón. Te aconsejo la que te dé juegos que te gusten más. En tu caso, puede ser Saturn.

4- ¿Qué juego de coches y de lucha te gustan más?

De coches, «Destruction Derby», con permiso del aún sin terminar «Sega Rally». De lucha, «Toshinden» y «Virtua Fighter Remix».

Un anónimo de 14 años

Saturn no revela fotos

Buenas, Yen. ¿Cómo te va? Tengo un montón de dudas sobre MD y las nuevas consolas, que espero me las puedas responder.

1- ¿Se podrán comprar y vender jugadores en el «FIFA 96»? ¿Será con dinero como el «PC Fútbol» o intercambiando jugadores como en el «NBA Live»?

No se podrá hacer de ninguna de las maneras. Lo más parecido a esto es cuando configuras tu propio equipo, pero no tiene nada que ver con «PC Fútbol».

2- ¿Para cuándo «Total Football» de MD? ¿Qué tal está?

Aproximadamente, para noviembre. No está mal del todo, pero tampoco será el mejor simulador para Mega Drive.

3- ¿Es verdad que la Saturn puede revelar fotos y luego las archiva en un CD? ¿De qué modo lo hace?

Me parece que no has entendido bien la función Photo CD de Saturn. En algunas tiendas de fotos y revelado, te pueden revelar un carrete de fotos en un CD en lugar de en papel. Éste es un sistema inventado por Kodak. Saturn, con un software especial, puede leer este CD y hacer ciertas modificaciones sobre las fotos. En ningún caso Saturn revela el carrete de fotos.

4- Quisiera comprarme para Navidad una Saturn o una PlayStation. De las dos me gustan juegos y no sé por cuál decidirme. ¿Qué hago?, ¿a ti cuál te gusta más? ¿Cuál tiene más posibilidades de triunfar?

Tanto una como otra tienen las mismas posibilidades de triunfar por el momento. A mí me gustan las dos, aunque los últimos juegos me decantan por PlayStation. Claro que un juego como «Sega Rally» puede hacerme cambiar de opinón. Yo te recomiendo que intentes probar las dos con los juegos que más te gusten de cada una, y luego elijas.

Alberto S. Fernández (Madrid)

Un juego de rol difícil

Hola Yen, ¿cómo te va? Tengo una Mega Drive y estas preguntillas:

1- ¿De estos juegos, cuál es más largo y difícil: «Soleil», «Shinning Force 2» o «Story of Thor»?

«Shinning Force 2» es el más completo y largo.

2- ¿«Shining Force 2» está o estará traducido a nuestro idioma? Si no es así, ¿es imposible acabarlo sin saber inglés?

No está traducido ni lo estará. No es imposible pasárselo sin el inglés, sólo que te costará más y te obligará a tener un diccionario a mano.

3- ¿Vale la pena comprarse «Ecco 2» teniendo el primero?

La verdad es que el segundo es un poco más flojete, aunque también es cierto que es más largo y que los textos están en castellano.

4- ¿Cómo puede ser que Ultra 64 valga 26.000 pts? ¿Cuánto valdrán sus juegos?

Ultra 64 costará alrededor de 40.000 pts y sus juegos más o menos lo mismo que los de Super Nintendo.

Ángel (Valencia)



Calentando motores

Hola Yen, tengo una Mega Drive y unas cuantas dudas que quiero que me aclares:

1- ¿Es tan alucinante el «Indy Car» de Mega Drive como el de PC?

No tienen nada que ver y el de Mega Drive no sale ganando precisamente. Es bastante flojete.

2- ¿Qué te parece el juego «Light Crusader»? ¿Merece la pena comprarlo?

Me parece una gran aventura, divertida y adictiva, que merece la pena comprar siempre y cuando no te importe pensar y resolver acertijos. Si lo tuyo es la acción pura y dura, se te puede hacer pesado.

3- ¿De qué trata el juego de Mega CD «Jaguar XJ220»?

Es un juego de coches estilo «Lotus». El vehículo, lógicamente, es un Jaguar que corre una especie de rally por carreteras normales, con los consiguientes obstáculos, coches de frente, etc... Es uno de los mejores juegos para Mega CD.

4- ¿Cuál es el mejor simulador de aviones que existe para Mega CD?

Lo mejor y casi único que puedes encontrar en este género es «Thunder Hawk». La única pega de este simulador es que es de helicóptero y no de aviones, eso sí, es total. Por otro lado, tienes «TomCat Haley», que en realidad es una aventura interactiva, es decir, tu único cometido será el de disparar cuando te lo digan.

Manuel Méndez (Badajoz)

El acuerdo SNK-Sega

Hola Yen, te escribo para que me contestes a unas preguntas. Tengo una NES, una Super NES, una Saturn y un Super Game Boy.

1- ¿Saldrá algún día el «Street Fighter» para NES habiendo salido para Game Boy?

No saldrá nunca, porque la NES está muerta del todo. Sinceramente, teniendo la Super Nintendo, ¿para qué quieres el «SFII» de NES?

2- ¿Se sabe algo más del CD para Super NES?

Se sabe desde hace mucho tiempo que no va a salir.

3- ¿Es posible que títulos de SNK tengan su correspondiente versión en Saturn?

Pues antes no, pero ahora es posible. Se habla de cierto acuerdo entre SNK y Sega para repartirse determinadas versiones de sus respectivos juegos. Parece ser que lo más potente de este acuerdo es para SNK, que tendrá una versión de «Virtua Fighter» en Neo Geo CD.

4- Si la Saturn tiene dos procesadores de 32 bits y por el bus puede enviar 64 bits, ¿puede hacer juegos de 64 bits como Ultra?

No se puede hablar de juegos de 16, 32 ó 64 bits. Estos números se refieren a la velocidad de cálculo del procesador y no a la calidad de los juegos. Obviamente, una consola de 64 bits podrá manejar juegos más complejos que una de 32 bits.

Ahora bien, si los juegos no son buenos, da igual la potencia de la máquina. De todos modos, Saturn es de 32 bits. No sé que calidad tendrán los juegos para Ultra, puede que sean mejores que los de Saturn y puede que no. Habrá que esperar para verlo.

5- ¿De qué va «Panzer Dragon»?

Es un matamarcianos muy, muy original y muy, muy divertido. Encontrarás un comentario del juego en el número 47 de Hobby Consolas.

Santiago Rajo (Pontevedra)

PlayStation versus Saturn

Hola Yen: me llamo Andrés, tengo una Mega Drive, una Super Nintendo y unas cuantas dudas:

1- ¿Para qué sirve y cómo se usa el Memory Card de PlayStation?

Sirve para salvar las partidas y se inserta en una ranura que hay sobre la entrada del pad.

2- ¿Qué tiene PlayStation que no tenga Saturn, y viceversa?

Básicamente Saturn tiene a AM2, y PlayStation a Psygnosis y Namco. Después, Saturn tiene opción a Video CD y Photo CD, y PlayStation no. Una es gris, y la otra negra. PlayStation tiene Memory Card, y Saturn guarda determinados juegos en memoria. ¿Te hablo de chips y procesadores?

3- Sé que no debería hacerte aquí esta pregunta, pero, cuando en un juego de PC pone que hay que tener 8 megas, ¿significa que hay que tenerlos libres o simplemente que debe tenerlos aunque sea con algo ocupado?

Te basta con que tengas 8 megas de RAM, ya se supone que el sistema operativos, el ratón, etc, ocupan lo suyo.

Andrés Arroyo (Cáceres).

Las chicas de Game Boy

Hola Yen, ¿qué tal estás? Me acabo de comprar una Game Boy y tengo unas dudillas respecto a ella.

1- ¿Han salido o van a salir para Game Boy juegos de lucha con chicas?

La mayoría de los juegos de lucha tienen alguna chica entre sus protagonistas. Te podían valer «World Heroes 2 Jet», «Street Fighter II», cualquiera de los «Mortal Kombat» o «Killer Instinct».

2- ¿Qué te parece el «World Heroes 2 Jet»?

Un gran juego de lucha para Game Boy, con muchos personajes y una gran jugabilidad.

3- ¿El «Zelda» sólo se compone de mazmorras?

No, es una mapeado muy amplio, toda una isla. En ella hay aldeas, playas, montañas, ríos, túneles... La base del juego es encontrar una serie de instrumentos musicales mágicos que están custodiados por monstruos en el interior de diversas mazmorras. Moviéndote por el mapeado exterior y consiguiendo objetos y armas, debes encontrar la manera de entrar en las mazmorras.

4- ¿Va a salir «Sailor Moon» para GB?

Pues no parece probable, y menos a estas alturas.

Consolero Anónimo

El precio de la Saturn

¿Qué tal Yen? Ahí van un par de dudillas:

1- Me interesa mucho Saturn. ¿Cómo es que cuesta el doble aquí que en Estados Unidos?

Porque para que llegue aquí hay que pagar transporte y aranceles a la CEE. Ten en cuenta que aquí no se fabrica. El precio lo van a bajar ya: 69.900 pts. con «Daytona USA».

2- ¿En el «Zelda» de Game Boy, qué hago en el huevo nada más entrar? ¿Y con el espejo que me da la sirena?

Con el espejo debes ir a la biblioteca y leer el libro secreto. Gracias a él podrás averiguar la dirección que debes tomar dentro del huevo para encontrar al enemigo final.

Gerardo Ocaña (Málaga)

Competición DESTRUCTION DERBY en todos los centros



¿CUÁNDO? Desde el momento en que estés leyendo esto hasta el 17 de Noviembre.

¿DÓNDE? En todos los Centros Mail de España. ¿Qué todavía no sabes si tu ciudad tiene Centro Mail? Consulta en la publicidad de CENTRO MAIL que encontrarás en las páginas 156 - 159 de Hobby Consolas.

¿CÓMO? Pues bien fácil. Llegas con tu cupón de participación y juegas. Anotan tus puntos en el cupón y te dan el resguardo con la puntuación que hayas conseguido. El día 17 por la tarde, se hará el recuento de participantes y se elegirá al ganador de cada tienda, 30 en total, que será el que mayor puntuación haya conseguido. Estos 30 ganadores recibirán una llamada del CENTRO MAIL en el que han competido y jugarán la gran final el día 18 de Noviembre. Competirán contra los otros ganadores de otros centros. De aquí saldrá el afortunado ganador. ¿quién de los que está ahora leyendo esto, será?

¿POR QÚE? A parte de para probar una Playstation en acción, porque podrás ganar una Playstation con el juego Destruction Derby y otros muchos premios.

GANADOR CENTRO MAIL El ganador de cada tienda recibirá una camiseta Playstation y la posibilidad de jugar en la final el día 18 de Noviembre.

GANADORES NACIONALES El ganador nacional será premiado con una Playstation y el juego Destruction Derby. Los siguientes 2 clasificados recibirán una Playstation (Segundo Clasificado) y un televisor Sony de 14" (Tercer Clasificado)

BASES DE LA COMPETICIÓN DESTRUCTION DERBY

1. - Podrán participar en la competición, todos los lectores de HOBBY CONSOLAS que acudan a cualquier CENTRO MAIL de España con el cupón de participación original (no son válidas fotocopias).
2.- Las eliminatorias tendrán lugar entre el 20 de Octubre y el 17 de Noviembre de 1995 (ambos incluidos).
3.- Cada participante podrá anotar un máximo de tres puntuaciones por cupón, y dicho cupón no será válido sin el sello de Centro Mail.
4.- Todos los jugadores lo harán en las mismas condiciones: con el coche «Rockie», en Modo «Destruction Derby» y «Race Practice».
5.- Al finalizar el día 17, se hará recuento y se elegirá el ganador de mayor puntuación de cada Centro Mail. Estos ganadores de centro competirán de nuevo el día 18 de Noviembre en la gran final, y se elegirán al terminar el día las mejores tres puntuaciones de toda España, siendo éstos los ganadores nacionales.
6.- Los ganadores de cada centro recibirán una exclusiva camiseta de Playstation. El Ganador Nacional, recibirá una Playstation y el juego Destruction Derby. El segundo clasificado Nacional obtendrá una Playstation, y el tercero un televisor Sony de 14". Los premios se recogerán en el Centro Mail donde hayan competido.
7. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de todas sus bases.
8 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: CENTRO MAIL y HOBBY PRESS.

CENTRO MAIL HOBBY CONSOLAS

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN - CENTRO MAIL-COMPETICION DESTRUCTION DERBY

(No son válidas fotocopias)
Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia .... C.Postal ....
Teléfono: ....
PUNTUACIÓN 1: .... CENTRO MAIL ....
PUNTUACIÓN 2: .... CENTRO MAIL ....
PUNTUACIÓN 3: .... CENTRO MAIL ....

RESGUARDO PARA EL PARTICIPANTE
(No es válido sin el Sello de Centro Mail)
Nombre: ....
Apellidos: ....
PUNTUACIÓN 1: ....
PUNTUACIÓN 2: ....
PUNTUACIÓN 3: ....
Sello Centro Mail:


KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
40 características nuevas y mejoras sobre el juego de Fútbol número uno de SNES 1995. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER. Lo nunca visto en un juego de fútbol.
1~4 PLAYERS
SUPER NINTENDO
Nintendo
Marca GOL con KONAMI
GOAL STORM
El primer juego de Fútbol realizado con auténticas imágenes poligonales en 3D.
Sony PlayStation™
SPORTS GAME
PlayStation
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NBA
GIVE 'N GO
Ya está aquí el juego que todos los aficionados al Basket soñaban tener.
NBA y los símbolos de los equipos de la NBA usados en este producto son marcas registradas. Diseño , derechos de autor y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y sus equipos respectivos no pueden ser usados, total o parcialmente, sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. 1995, Todos los derechos reservados. Super Nintendo Entertainment System es una marca registrada de Nintendo. Playstation TM es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc.
DISTRIBUIDO POR:
GISBOR, S.L.
IMPORTADOR Y DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA DE KONAMI
Tlf. (91) 431 21 45 Fx: (91) 431 22 28
KONAMI

HOBBYSPORTS





Konami presenta en sociedad el que puede ser el fútbol definitivo: «International Superstar Soccer Deluxe» pga. 138

I.S. SOCCER DELUXE El show de Konami



Preview pga. 140

Konami tendrá la culpa de que los usuarios de Super Nintendo disfruten de la versión de uno de los arcades de basket de más éxito: «Slam'n Dunk».

NBA Give'n Go

Nuevo pga. 142

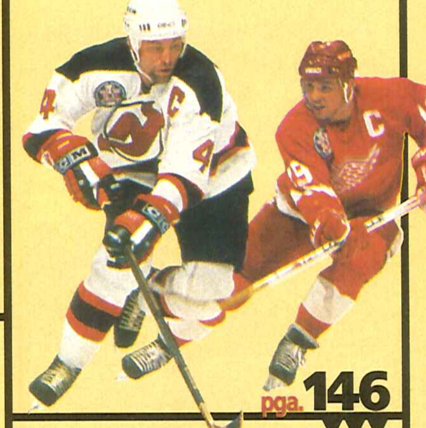
NBA Live 96, E.A repite éxito

La nueva versión para SN y MD de uno de los mejores simuladores de basket.

pga. 144

NHL Hockey 96, hiela las 16 bits

Una demostración de fuerza por parte de la sección deportiva de Electronic Arts



pga. 146

FIFA Soccer 96 también portátil

THQ ha llevado a Game Boy y Game Gear toda la fuerza del ínclito «FIFA Soccer 96».

La Noticia *Acclaim y su «NBA JAM T.E.» siguen dando guerra*

La fiebre del basket llega a PlayStation

Uno de los títulos más emblemáticos de Acclaim está a punto de ver la luz para PlayStation. Por supuesto, se trata del laureado «NBA Jam Tournament Edition», la locura del baloncesto americano elevada a la enésima potencia.

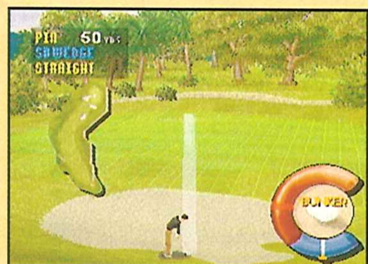
Esta nueva versión mantendrá todas las cualidades que han encumbrado a este juego, convirtiéndole en uno de los favoritos del público: mates, tapones, turbo... en fin, espectacularidad por los cuatro costados. Los 27 equipos de la NBA estarán de nuevo preparados para saltar a la cancha a partir del mes de noviembre, que será cuando el juego estará disponible en nuestro país gracias a Arcadia.





«ActuaSoccer» y «Actua Golf»

Gremlin ya juega en PSX



«Actua Golf» pondrá al alcance de los usuarios de PlayStation un campo de golf casi real.



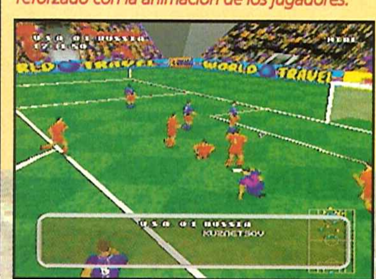
La propia **Sony** será la encargada de distribuir en nuestro país los dos últimos títulos **de Gremlin para PlayStation**. Aunque la fecha de salida aún no está determinada, todo apunta a que ambos juegos harán su aparición **hacia el mes de diciembre** en el mercado español.

«Actua Soccer» es un fútbol poligonal de impecable aspecto gráfico, que contará como característica más importante con un amplio juego de cámaras y perspectivas.

Por su parte, **«Actua Golf»** seguirá la misma línea poligonal con la inclusión de realistas texturas. La capacidad para crear **entornos en 3D** quedará patente en los diversos cambios de dirección de la bola.

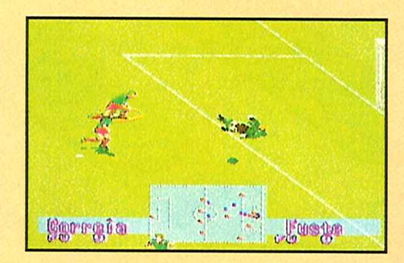


El preciosismo visual de «Actua Soccer» se verá reforzado con la animación de los jugadores.



SportPreview







International Superstar Soccer de luxe

Konami se permitirá un lujo

La competencia al genial «FIFA Soccer» va a llegar **en diciembre** de la mano de **Konami** y en forma de la segunda parte de un excelente cartucho: **«International Superstar Soccer».** Las ventajas de este nuevo **«ISS Deluxe»** se apreciarán en una notable mejoría de todas sus opciones y en la inclusión de detalles gráficos de gran calidad.

Para empezar, contaréis con la posibilidad de controlar **36 selecciones** internacionales, participando con ellas en partidos amistosos, ligas o copas. Y para seguir, las posibilidades de configuración de los equipos y partidos serán extensísimas. No sólo optaréis por una estrategia, una formación y un equipo titular, sino que además podréis **establecer marcajes individuales** según el equipo que tengáis enfrente. Y esto, por poner sólo un ejemplo.

A la hora de jugar, notaréis que las posibilidades del juego también han aumentado. Con un poco de práctica, podréis **realizar combinaciones de pad para elaborar las más realistas jugadas** (paredes, autopases, sombreros...). Además, se os ofrecerá la posibilidad de seleccionar **cuatro tácticas distintas**, que podréis activar en cualquier momento del partido. Es decir, pulsando un botón podréis pasar de defender en cerrojazo a jugar todos al contraataque.

La calidad gráfica de este 16 megas no necesita comentario. En las pantallas podréis apreciar el detalle de los cam-





Detalles como los del cuarto árbitro mostrando las cartulinas del cambio no son habituales en los simuladores de fútbol que no sean «ISS Deluxe».



pos o la definición de los jugadores. La **animación** es, desde todos los puntos de vista, completamente soberbia y **el tamaño de los futbolistas** permitirá que se aprecie hasta el último de sus gestos.

El mes que viene os daremos todos los detalles, que son muchos. Pero hasta entonces tendréis que conformaros con saber que **este juego puede marcar un hito** en esto de los simuladores futbolísticos.

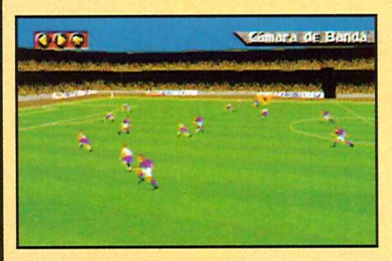


Consola
Super Nintendo
Compañía
Konami
Lanzamiento
Diciembre



Se os permitirá escoger entre cuatro estrategias distintas para activarlas en el momento que creáis más adecuado durante el partido.

En noviembre, una versión más del simulador por excelencia





«FIFA Soccer 96» en MD 32X

Sega será la encargada de proporcionar a los usuarios **de 32X** su primer juego de fútbol. Se tratará, nada más y nada menos, que del famoso **«FIFA Soccer 96» de Electronic Arts,** un juego que estará disponible **a partir de noviembre** y que os ofrecerá como principal novedad un juego de cámaras digno del Canal+.



Y es que podréis seguir el partido **desde cualquier ángulo y perspectiva,** a la vez que disfrutáis de todas las opciones de este simulador. Es decir, **12 ligas nacionales de clubes**, la posibilidad de configurar todos los aspectos y estrategias del equipo, y cuatro modos de juego.

Core cambia de circuito y apuesta por el 32X

«The Scottish Open Virtual Golf»

Core Design siempre ha sido una compañía sin prejuicios a la hora de apostar por formatos más o menos marginados por las modas del momento. Tal es el caso de **Mega 32X,** que no por ello ha dejado de ser una interesante opción para todo el que quiera saborear las excelencias de la tecnología punta, sin hacer un gran desembolso de dinero. Por eso, y por no defraudar a sus incondicionales, la firma británica ha decidido sacar adelante sus proyectos en este formato, entre los que se encuentra aquél que en un principio se anunció bajo el nombre de **«Tee-Off»** y con el tiempo ha pasado a llamarse **«The Scottish Open Virtual Golf».**



Aunque tal vez este sobrenombre le quede un poco ancho, se tratará de un cómodo y manejable simulador de golf, aderezado con unos atractivos **gráficos tridimensionales** que representarán cuatro históricos campos escoceses: **The Bowery, Kilmarney, Penperro y Carnoustie.** Con objeto de hacerlo más asequible a todo tipo de usuarios, se prescindirá de los engorrosos y complicados menús que caracterizaban a este tipo de juegos, y se incluirá un total de **seis modos de juego**.

Lo malo del caso es que, por el momento, aún no sabemos con exactitud **cuándo podremos disfrutar de estas excelencias en nuestro país.** Esperemos que sea pronto.





Vive el deporte y el riesgo de la mano de Sony



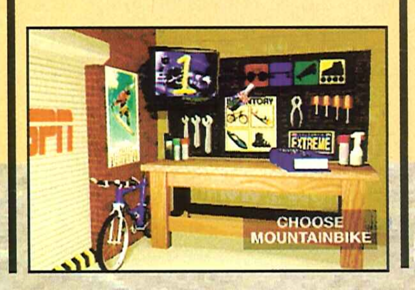


Llega «Extreme Sports» en PSX

A partir del mes de **noviembre, Sony** premiará a los poseedores **de PlayStation** con un juego atípico a caballo entre el deporte y el arcade. Dicho juego llevará por título **«Extreme Sports»** y combinará competiciones tan diversas como **el mountain bike, el monopatín y las carreras de patines.**

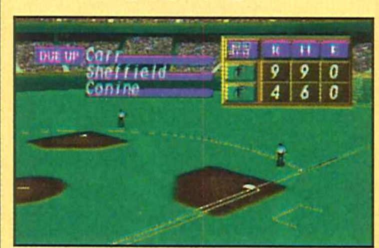
Las pruebas se desarrollarán por los más variados parajes mundiales, de tal modo que recorreréis las calles de Pisa o las playas californianas, esquivando trampas naturales y obstáculos artificiales. Para hacerlo, una de las opciones del juego os permitirá **elegir el personaje que queréis que os represente**, teniendo en cuenta que cada uno de ellos tendrá sus cualidades y deberá enfrentarse a todas las pruebas del juego.

En cuanto a los gráficos, **combinarán rendered con digitalizaciones** para crear un ambiente muy parecido al famoso «Road Rash» de Electronic Arts. De hecho, frente a determinados escenarios tendréis la sensación de estar jugando con el clásico de E.A., pero con monopatín en lugar de motocicleta.



De la mano de Sega y de «World Series Baseball»

Saturn ya puede jugar al béisbol



No es probable que **Sega** se decida a poner a la venta en nuestro país un juego basado en un deporte con tan pocos seguidores como el béisbol. Sin embargo, la calidad de **«World Series Baseball»** y su espectacular aspecto gráfico no nos han permitido resistir la tentación de mostraros unas imágenes.

Como podéis apreciar, el juego dispondrá de varias cámaras desde las que seguir el partido, y permitirá que el jugador configure **una liga a su medida.** En su apartado gráfico, este CD contará con una **magnífica colección de texturas,** combinada con unos **jugadores totalmente digitalizados.** También se han incluido voces reales y un comentarista se encargará de retransmitir todos y cada uno de los lances del juego.

«European Prime Goal»: a la tercera puede ir la vencida

Llega a Super Nintendo la tercera parte de «Prime Goal»

Después de dos intentos fallidos, el tercer **«Prime Goal»** está a punto de desembarcar en nuestro país **vía Arcadia.** Bajo el sello de **Ocean, Namco** nos presentará un juego de fútbol que contará con **catorce de las mejores selecciones europeas.**

Lejos de la complejidad que ofrecen los simuladores estrella del momento («FIFA Soccer» o «ISS Deluxe»), este **«European Prime Goal»** presentará un **estilo de juego muy sencillo**. La nota original llegará en determinadas jugadas en las que la perspectiva **cambiará a un primer plano**. En ese momento tendréis que rellenar una barra de energía presionando rápidamente el pad. Si lo hacéis bien, la imagen mostrará, por ejemplo, un perfecto regate, y de lo contrario perderéis el balón.

El juego estará a la venta **a partir de noviembre** y tratará de competir por un puesto entre los mejores.









La nueva oferta para las 16 bits se llama «Frank Thomas Big Hurt Baseball»

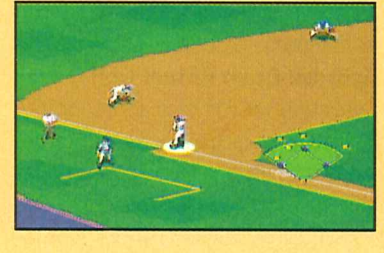
Poner de moda el béisbol en nuestro país será el nuevo reto de Acclaim

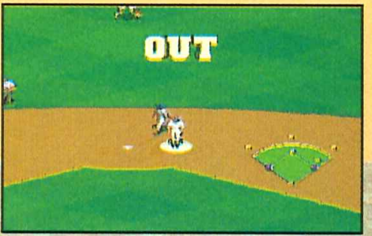
Ocurrirá en **noviembre**, el deporte será el béisbol, el maestro de ceremonias se llamará Frank Thomas (una gran estrella de este deporte) y la compañía culpable de que nos dediquemos a batear **en Super Nintendo y Mega Drive** será **Acclaim.**

Estamos hablando de **«Frank Thomas Big Hurt Baseball»**, un cartucho con sabor americano en el que podréis jugar partidos de exhibición o echar el resto en las Ligas, play-offs y demás modalidades de juego. Y todo ello con la **técnica de captura de imágenes en movimiento** desarrollada por la propia Acclaim.



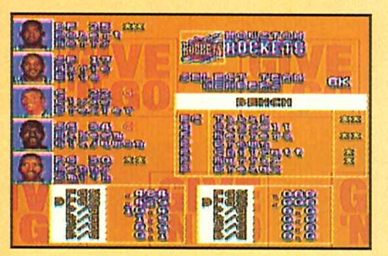






Sport**Preview**





Consola
Super Nintendo
Compañía
Konami
Lanzamiento
Diciembre

El baloncesto NBA volverá a ser protagonista **en Super Nintendo** gracias a la conversión del afamado arcade **«Slam'n Dunk».** La característica más destacable de este juego será una novedosa perspectiva que **colocará al jugador de frente a la canasta contraria**, como si estuviera en la mismísima cancha de juego. Así, el resultado no podrá ser más espectacular ni realista.

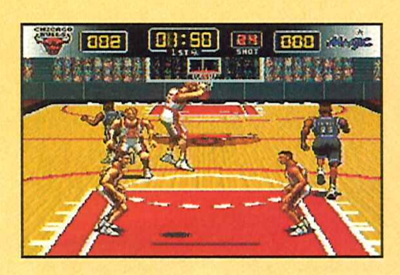
«NBA Give'Go» retará al jugador a disputar un **5 contra 5 con los 27 equipos de la NBA,** todos ellos con sus principales estrellas. La completa animación de los personajes permiti-



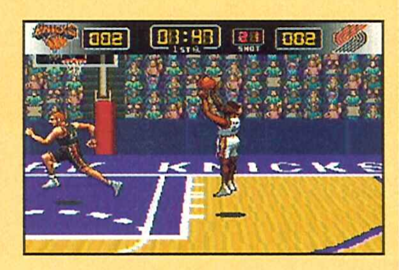
El lanzamiento de tiros libres se realizará haciendo coincidir en el centro de una diana dos bolas que se desplazan en horizontal y vertical.



La nueva perspectiva del basket



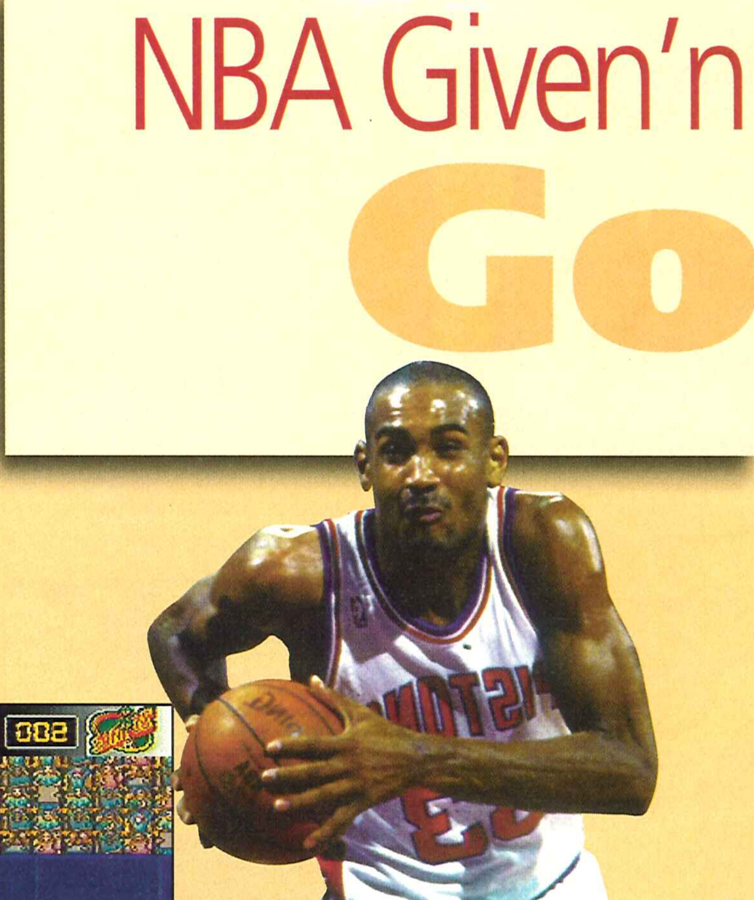




rá la realización de todo tipo de jugadas, **desde pases picados, hasta alley-hoop, tapones o mates a una mano.** De este modo, el espectáculo se convertirá en el principal protagonista.

Su mecánica os resultará tan sencilla como el baloncesto mismo y contará con las mismas premisas: **pasar y tirar.** Para dominarlo del todo, deberéis aprender a pasar con inteligencia y a desplazar a vuestros jugadores con destreza. También **podréis elegir la posición de cada jugador,** es decir, jugar con un poste alto, con los aleros en posición de poste bajo abriendo huecos, etc. Aún así, no se tratará de un simulador en el amplio sentido de la palabra, pues **su máxima prioridad será la de divertir y dar espectáculo,** olvidándose de complicadas opciones y posibilidades de juego.

NBA Given'n Go





Los gestos técnicos, como pases y tiros, estarán perfectamente plasmados. Las animaciones de los jugadores y su rapidez de movimientos ayudarán a reforzar la sensación general de realismo durante todo el juego.





«PGA Tour Golf 96» llegará este mes de noviembre a la máquina de Sony

Un campo de golf llamado PlayStation



Dispondréis de toda la información necesaria acerca de las condiciones meteorológicas, las características del hoyo y la situación de la bola.



Digitalizaciones, repeticiones instantáneas, gráficos en 3D, **Target Arc System** que permite a los jugadores ver el recorrido que va a efectuar la pelota antes de dar el golpe, diferentes vistas de los golfistas **"fotograma a fotograma"** imitando el estilo de las retransmisiones televisivas, cuatro tipos de torneos y la presencia de las más destacadas figuras de la PGA (Asociación de Golfistas Profesionales), como **Fuzzy Zoeller, Tom Kite y Craig Standler.**

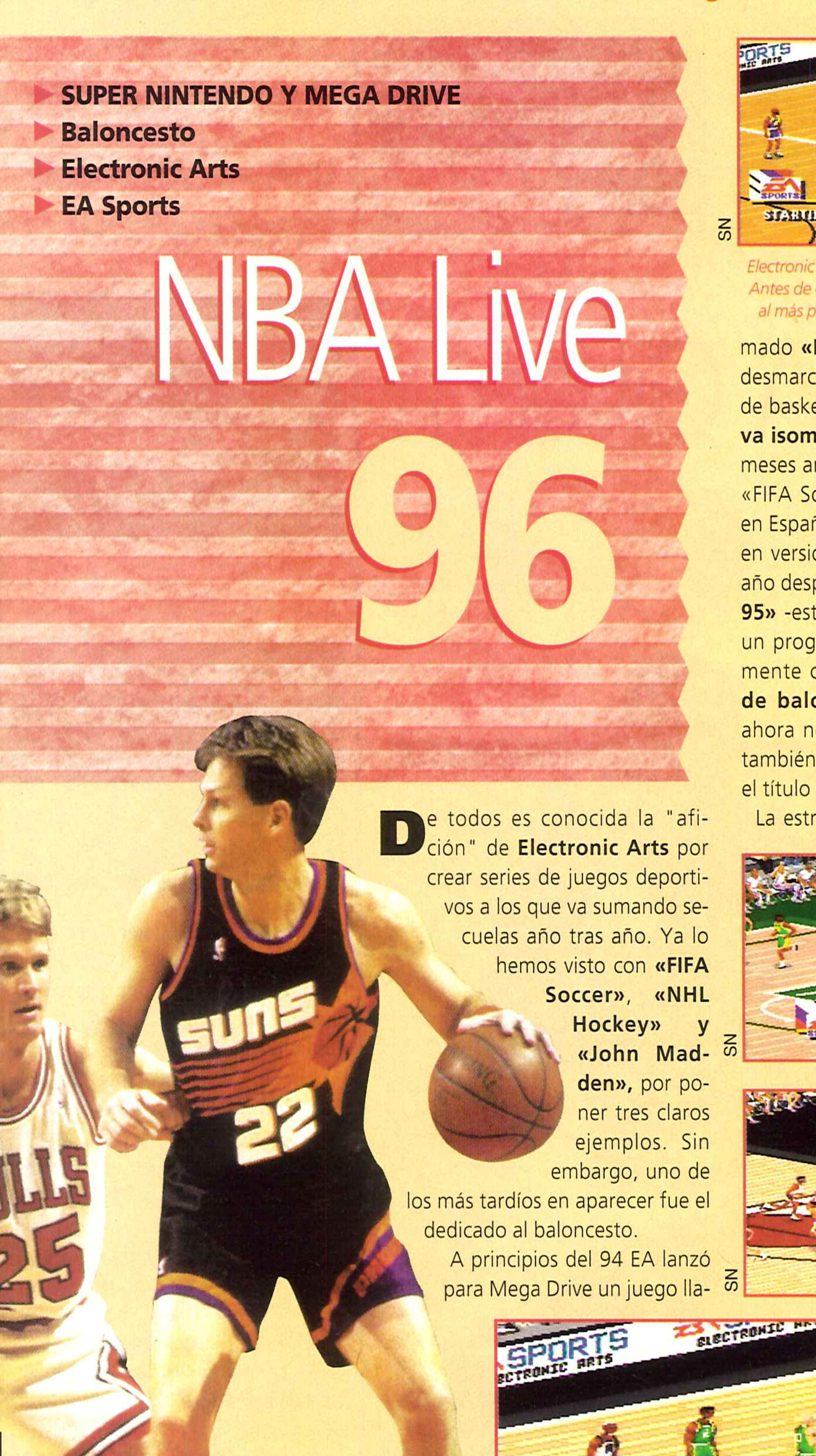
¿Qué?, ¿os ha interesado? Pues todo esto y mucho más será lo que ofrezca el nuevo juego **de EA Sports para PlayStation**: **«PGA TOUR Golf 96».** Un juego que llegará a nuestro país en el mes de noviembre **distribuido por Dro Soft.**



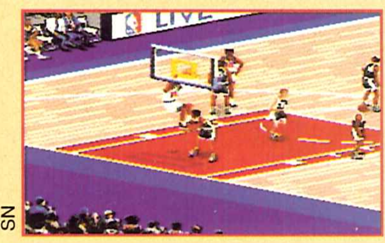
Vuelve el mejor baloncesto del mundo

- SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE
- Baloncesto
- Electronic Arts
- EA Sports

NBA Live 96







Electronic Arts no ha querido dejar pasar un solo detalle en esta nueva entrega de su «NBA Live». Antes de comenzar cada partido, los jugadores saltarán a la cancha para realizar su presentación al más puro estilo americano. Es curioso oír cómo el público silba la salida del equipo visitante.

De todos es conocida la "afición" de **Electronic Arts** por crear series de juegos deportivos a los que va sumando secuelas año tras año. Ya lo hemos visto con **«FIFA Soccer»**, **«NHL Hockey»** y **«John Madden»**, por poner tres claros ejemplos. Sin embargo, uno de los más tardíos en aparecer fue el dedicado al baloncesto.

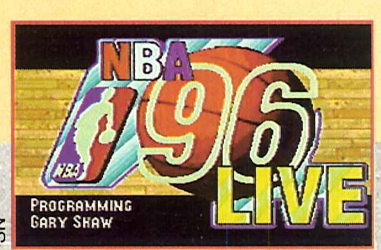
A principios del 94 EA lanzó para Mega Drive un juego llamado **«NBA Showdown»**, que se desmarcaba del resto de los juegos de basket **al incluir una perspectiva isométrica**, la misma que pocos meses antes se había presentado en «FIFA Soccer». Desgraciadamente, en España no pudimos ver ese juego en versión Super Nintendo. Casi un año después se presentó **«NBA Live 95»** -esta vez para las dos 16 bits-, un programa reconocido unánimemente como **el mejor simulador de baloncesto para consola.** Y ahora nos llega la tercera entrega, también para ambas consolas, bajo el título de **«NBA Live 96»**.





La estructura del juego apenas ha variado con respecto a la anterior versión. **Se mantiene la misma perspectiva isométrica**, cuya eficacia ha quedado ya de sobra demostrada, y el mismo concepto de simulación, que recoge con bastante fidelidad la esencia del deporte de la canasta. Las novedades proceden de un **extenso repertorio de nuevas opciones y detalles** de todo tipo, que consiguen mejorar y actualizar un programa de probada calidad. Estas nuevas opciones alcanzan a la mayoría de los parámetros del juego, y aunque no tenemos espacio para numerarlas todas, sí vamos a destacar las más importantes.

Los jugadores cuentan con **nuevas animaciones**, lo que les permite realizar jugadas y gestos antes imposibles. Sin duda, un nuevo empujoncito hacia un mayor realismo. Gráficamente no hay muchas más sorpresas, si bien hay que decir que el diseño de los jugadores está mucho más logrado en la versión de Sega. Pero ha sido el apartado dedicado a la estrategia el que mayor aluvión de novedades ha recibido. Además de **multiplicar las jugadas ensayadas de ataque y defensa**, se han incluido otras interesantes opciones, como la posibilidad de **"cantar" jugadas sobre la mar-**



▶ *NBA LIVE 96* **SN**

Gráficos 86 · Música 84 · Sonido FX 90 · Jugabilidad 90 · Adicción 91 · TOTAL 91



Crea tus propias estrellas

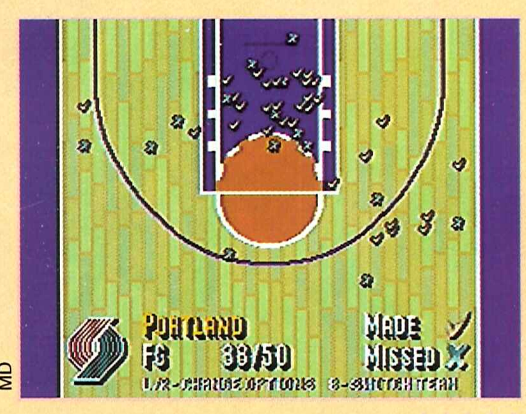
Una de las novedades más interesantes es la posibilidad de editar jugadores. No sólo podréis confeccionar todos sus rasgos físicos y biográficos, sino también sus características técnicas. Una opción de lujo.





Aprende a ser entrenador

En «NBA Live 96» se han multiplicado las posibilidades estratégicas de ataque y defensa con respecto a la anterior versión. Ahora se pueden seleccionar jugadas determinadas, para ponerlas en práctica en cualquier momento bajo las órdenes del base. También se han incluido acciones rápidas, para situaciones límite.



Una buena forma de comprobar las evoluciones de tu equipo en el partido es estudiar las posiciones de tiro.







El usuario ha "cantado" una jugada de ataque y los jugadores empiezan a tomar posiciones.

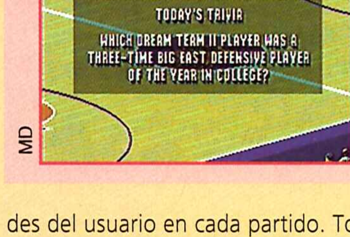
- Nº jugadores: **De 1 a 5**
- Nº de equipos: **Todas las franquicias de la NBA**
- Niveles de dificultad: **3**
- Continuaciones :**Salva**
- Megas: **16**

Positivos

+ Todas las novedades que introduce el juego son apropiadas e interesantes.
+ Sus virtudes le convierten en el mejor simulador de baloncesto para consola.

Negativos

- La versión de Super Nintendo presenta un acabado algo inferior a la de Mega Drive.



¿Sabemos de baloncesto?

Para que no os aburráis durante los descansos, EA os ofrece una especie de Trivial con preguntas sobre la NBA. Tras el primer cuarto la máquina realiza la pregunta, y la solución llega antes del final.

cha, hacer uso de **acciones de emergencia**, como una falta rápida o un tiro de tres, o **controlar en ataque a un jugador que no esté en posesión del balón**, de tal manera que se aumentan las posibilidades del usuario en cada partido. Todas estas opciones van encaminadas a aumentar el realismo del juego y a llevar el concepto de simulación a su máxima expresión.

Siguiendo esta línea, obviamente también se ha llevado a cabo una **actualización de plantillas y equipos,** con la inclusión de nuevos jugadores, de las dos franquicias debutantes **-Vancouver y Toronto-** e incluso **un "draft" en el que elegir a los jugadores universitarios** con mayor proyección. Y por si esto no bastara, EA ha decidido ofrecer POR FIN **una opción para editar jugadores,** en la que además de elegir su nombre y aspecto físico, se pueden **confeccionar todas sus características técnicas**. Una buena forma de incluir fichajes y traspasos de última hora (¿alguien dijo Sabonis?).

Las novedades no acaban aquí, aunque también es verdad que el resto son de menor relevancia. El caso es que **EA ha vuelto a completar un programa sensacional**, con un repertorio de mejoras que se convierten en toda una garantía para sustituir con éxito a su antecesor.

Un baloncesto para los más exigentes

*No ha defraudado EA con esta nueva versión de su «NBA Live». No importa que la base estructural no haya cambiado, **las novedades que presenta son tan interesantes y apropiadas,** que le convierten en un juego superior a su antecesor, y en consecuencia a todos los simuladores de basket.*

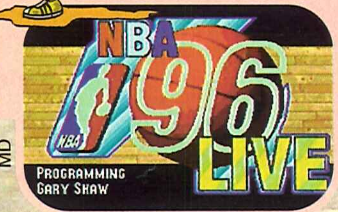
*Todas las mejoras son las exigibles en una secuela de este tipo. Y es que tampoco se le pueden pedir más virguerías gráficas -en SN y MD esto es lo que hay-. Tan solo una importante distinción: la versión de MD ha salido más redonda que la de SN. Es **más vistosa y la simulación alcanza cotas mucho más logradas**. En los 16 bits de Nintendo el juego se convierte a veces en un correcalles, debido a la inclusión de un **"turbo" demasiado exagerado**, que casi hace volar a los jugadores.*

Lolocop









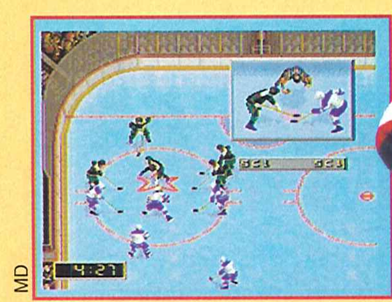
NBA LIVE 96**MD**

Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
90	84	90	92	93	93

Hockey de altura en 16 bits

- MEGA DRIVE Y SUPER NINTENDO
- Hockey sobre hielo
- EA Sports
- EA Sports




MD



MD

Conseguir un gol no resulta demasiado complicado en la versión para Mega Drive, sobre todo cuando ya tengáis algo de práctica.


MD

A pesar de que no siempre aparece en pantalla, hay un árbitro presto y dispuesto a señalizar todas las infracciones que se produzcan.

«NHL 96» es el último título en incorporarse a la avalancha de simuladores de hockey sobre hielo que últimamente están apareciendo en todos los soportes, y muy especialmente para las consolas **Super Nintendo y Mega Drive**. EA Sports también quiere dejar su huella en este eléctrico deporte antes de que acabe el año, y con este **«NHL 96»** nos muestra un hockey fresco, que va a dar bastante que hablar tanto ahora, en los 16 bits, como posteriormente, cuando aparezcan las versiones **para Saturn y PlayStation**.

De momento, los cartuchos aparecidos para el Cerebro de la Bestia y para Mega Drive que comentamos en estas páginas presentan un buen aspecto. Ambos muestran un hockey **no muy espectacular pero sí adictivo**, que ofrece enormes posibilida-


MD


MD



MD

Positivos

+ Los jugadores se mueven a la velocidad ideal para este deporte.
+ Podéis crear a vuestro propio jugador y configurar las plantillas a vuestro antojo.

Negativos

- No resulta demasiado espectacular.
- Los sonidos, tan característicos de un partido de hockey, son un tanto pobres.

NHL 96 **MD**

Un buen simulador para Mega Drive

«NHL 96» es un simulador que nos muestra el hockey en su estado puro. Bien es cierto que la ***multitud de variantes*** *y posibilidades que ofrece y* ***la adicción que crea*** *están muy por encima de la espectacularidad que es capaz de desprender, lo cual puede desencantar a más de uno.*

La opción para ***crear jugadores*** *y la posibilidad de* ***fichar a "agentes libres"*** *suponen dos alicientes que contribuyen a aumentar el interés por este cartucho. Un cartucho que si bien no destaca sobre los restantes simuladores aparecidos hasta el momento, sí se encuentra entre los mejores creados para Mega Drive.*

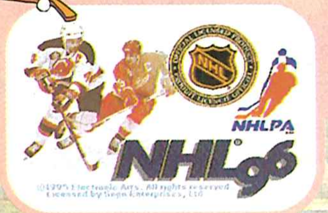
Nikito Nipongo



MD



MD



Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
80	77	76	84	86	82



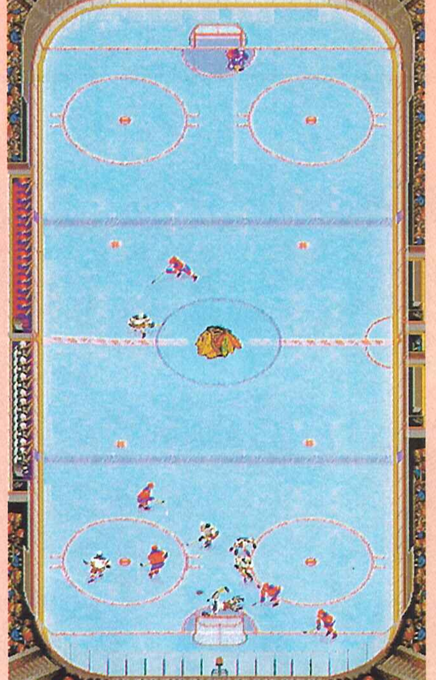
Nº jugadores: De 1 a 4

Nº de equipos: 26

Niveles de dificultad: 3

Continuaciones: Graba

Megas: 16



Con esta perspectiva cenital vais a ver el transcurso de los partidos. A pesar de la altura, se sigue bien la pastilla y el juego.



Los "face off" son los únicos momentos del juego en los que se acerca la perspectiva, para poder luchar por la posesión de la pastilla con mayor precisión.











des para que vosotros mismos **configuréis el juego a vuestro antojo**. De esta manera no sólo seréis jugadores sobre la cancha, sino que también podéis convertiros en directores generales de vuestros equipos **comprando, vendiendo e incluso creando jugadores**.

Las modalidades de juego son muy variadas, al igual que ocurre con los menús y las estadísticas, aspectos éstos tan cuidados y detallados siempre en los juegos de EA Sports. El número de equipos de que dispone es amplio (en total **son 26**), aunque una de las pegas que se le puede reprochar es que **no incorpora selecciones nacionales**, con lo que los encuentros internacionales estarán ausentes en esta ocasión.

El desarrollo del juego se muestra mediante una perspectiva cenital, que permite observar en la cancha todas las acciones típicas del hockey: **encontronazos, choques, exclusiones y esas peleas** a puñetazo limpio que tanto entusiasman. Con todo ello, EA Sports va a tratar de situar de nuevo entre los grandes a uno de sus simuladores deportivos.







Positivos

+ Viene de la mano de EA Sports y eso ya es toda una garantía de calidad.
+ El amplio número de opciones y posibilidades que tiene en su interior.

Negativos

- El trabajo que cuesta marcar goles.
- A veces pierde uno la noción de dónde se encuentra la pastilla, debido a los apelotonamientos de jugadores que se producen.

NHL 96 **SN**

Bueno, pero difícil

*La versión de «NHL 96» para la Super es algo más flojita que la aparecida para Mega Drive. En los 16 bits de Nintendo el discurrir del juego es **algo más confuso y enrevesado**, y el grado de jugabilidad desciende de manera notable. Así las cosas, dominar bien el juego y conseguir algún que otro logro destacado os llevará **mucho tiempo y otro tanto de práctica**.*

*Por lo demás, resulta muy similar a su homónimo de Sega, con la misma compra-venta de jugadores, la creación por vuestra cuenta y riesgo de algunos de ellos y el **amplio número de modos de juego y de opciones** como notas más sobresalientes.*

The Edge



Gráficos 80 Música 78 Sonido FX 77 Jugabilidad 80 Adicción 82 TOTAL 80

- GAME BOY • GAME GEAR
- Fútbol
- THQ (GB) • Sega (GG)
- Malibu Games

FIFA Soccer 96

Nº jugadores: **1 ó 2**
Nº de ligas: **12**
Niveles de dificultad: **2**
Continuaciones: **Graba**
Megas: **4**

Fútbol de alta escuela para las portátiles

THQ y Sega han sido las encargadas de llevar hasta las portátiles toda la emoción de **«FIFA Soccer 96»**. Básicamente, los cartuchos de **Game Boy y Game Gear** poseen las mismas características que las versiones para 16 bits. De este modo os encontraréis con que podéis optar entre los clubes de las **12 mejores ligas del mundo** y con **4 modos de juego** para enfrentarlos: amistoso, liga, torneo y eliminatorias.

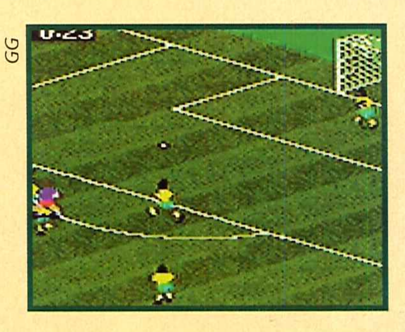
Positivos

+ El elevado número de equipos.
+ Al contrario de lo que sucede en otros juegos de fútbol de Game Boy, no se pierden las referencias del campo.

Negativos

- Los nombres de los jugadores no son los auténticos.
- Le falta algo de velocidad en determinados momentos del juego.

GG



Las **posibilidades de configuración** son casi tan extensas como el número de equipos, pudiendo modificar el tiempo, las faltas, el idioma, los porteros, la dificultad... Y naturalmente, todo lo referente al partido tiene su consiguiente menú, es decir, podréis **modificar la estrategia, la formación, la alineación o la cobertura** de las líneas.

GB



► *FIFA Soccer 96* **GB**

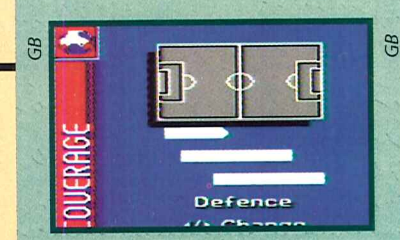
Game Boy también sabe de fútbol

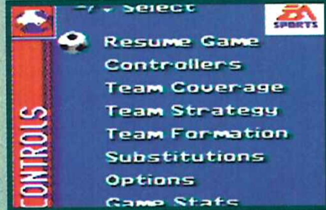
Lo habitual en cualquier juego de fútbol de Game Boy es estar perdido en el campo, sin saber muy bien dónde está la pelota y sin referencias del resto del equipo. Pues bien, este cartucho no sólo corrige estos defectos, sino que ofrece además un ***amplísimo abanico de opciones y posibilidades****, entre ellas la de* ***dos jugadores simultáneos con el Super Game Boy.***
A la hora de jugar veréis que su manejo es sencillo y que permite la ***realización de jugadas espectaculares.*** *Además la calidad de las animaciones es notable, según las posibilidades de la máquina, y el juego, en general, resulta bastante atractivo.*

El Consolero Enmascarado



Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
87	75	76	87	88	87


GB


GB

Las opciones que todo simulador de fútbol debería tener

Lo que hace realmente especial a estos dos juegos, y les garantiza duración, son sus múltiples opciones. Modificar un parámetro como, por ejemplo, el estado del terreno de juego hace que cada partido sea distinto. Y lo mismo se puede decir de las estrategias, las alineaciones o la posibilidad de elegir el modo de juego entre acción o simulación.

Las dos portátiles cuentan en esencia con las mismas opciones, y según las vayáis descubriendo, descubriréis también todo el potencial del juego. De esta manera la adicción queda plenamente garantizada, al poderse disputar partidos distintos y con nuevas posibilidades en cada ocasión.

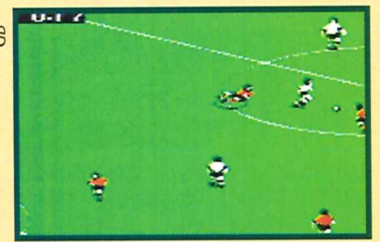

GG

Partido tipo Acción
Penalties Desactivado
Lesiones Desactivado
Offsides Desactivado
Tiempo Seco
Campo Césped
Cronómetro Contínuo
Duración 4 minutos

GG


GG

En el «FIFA Soccer 96» de Game Gear es posible modificar la superficie del terreno de juego gracias a una opción que permite escoger entre césped natural o hierba artificial.


GB

Es difícil que encontréis en Game Boy un cartucho de fútbol que permita jugar sin perder las referencias del balón y del campo, y que cuente con una calidad gráfica tan elevada.

Positivos

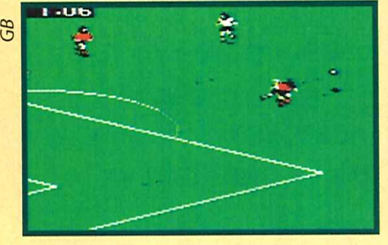
+ Muchas ligas, muchos equipos.
+ La definición que ofrece el terreno de juego y las animaciones de los jugadores.

Negativos

- El scroll es en ocasiones demasiado lento a la hora de seguir al balón.
- Se producen demasiados parpadeos en pantalla.


GG

La calidad de las animaciones, el gran número de equipos y las múltiples opciones de juego hacen de este cartucho uno de los mejores simuladores existentes para Game Gear.


GB

GG

Los poseedores de una consola portátil se quejaban, y con razón, de que no podían disfrutar de un buen simulador de fútbol. Pero en cuanto vean este «FIFA Soccer 96», esta queja ya no va a tener ningún sentido.

Buscando diferencias entre ambas versiones, podemos apreciar que el juego para Game Gear **cuenta con mejores gráficos**, pero tiene algunos problemas con el scroll. Por su parte, la versión Game Boy, más sencilla visualmente, resulta **algo más cómoda a la hora de jugar**.

Las limitaciones técnicas impuestas por las máquinas impiden que las animaciones de los jugadores sean del todo fluidas. Pero éste es un defecto totalmente perdonable a la vista de su **amplio menú de opciones** y sus no menos amplias **posibilidades de diversión.**


GB

Si conectáis el cartucho para Game Boy en un Super Game Boy, disfrutaréis de un marco especial y de la posibilidad de participar dos jugadores simultáneos.

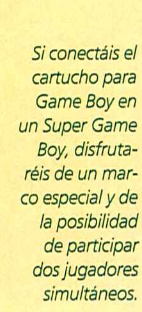
▶ *FIFA Soccer 96* **GG**

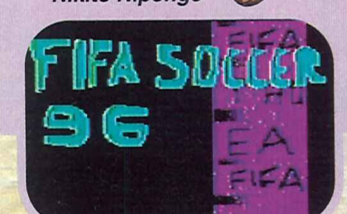
Buen fútbol de bolsillo

La presentación gráfica de «FIFA Soccer 96» en Game Gear podría parecer inmejorable, tanto a la hora de reflejar los detalles del terreno de juego como la apariencia de los jugadores. Pero por desgracia, se produce **más de un parpadeo** cuando el número de jugadores en pantalla es amplio, y el **deficiente scroll** provoca que a veces se pierda de vista la pelota.

Salvando estos escabrosos detalles, nos encontramos con que es un juego **intenso, divertido y con amplias posibilidades** debido a sus **más de 200 equipos**. El dominio del juego y la realización de jugadas espectaculares **requiere su práctica**, pero el esfuerzo se verá sobradamente recompensado.

Nikito Nipongo

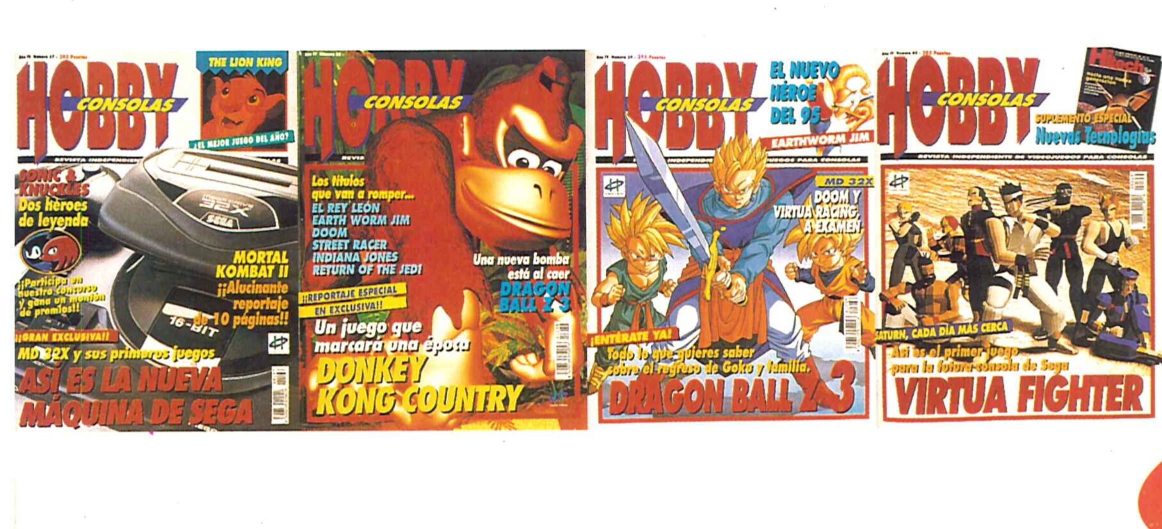


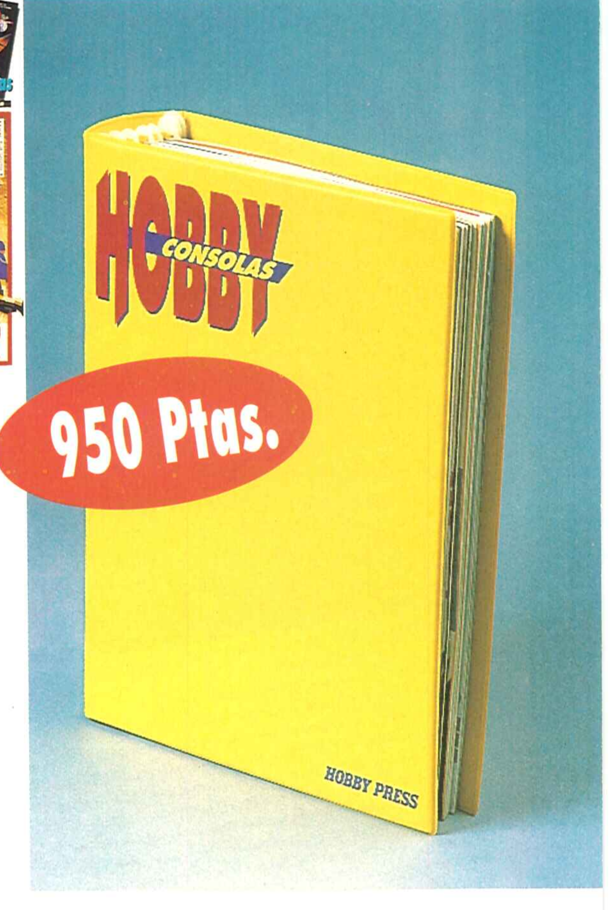


Gráficos 89 | Música 74 | Sonido FX 76 | Jugabilidad 85 | Adicción 86 | TOTAL 85



Porque si te falta algún número... vas a echarlo de menos





¡Pide ahora tus tapas para tener toda tu colección controlada!

Para conseguir los números que te faltan o las tapas, llama a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 Hrs.

El futuro es toda una incógnita. Ésta es la conclusión que se puede sacar después de leer vuestras respuestas a la pregunta planteada el mes pasado, y en la que dividís vuestros pronósticos entre Sega, Nintendo y Sony como compañía líder en el futuro. Eso sí, lo importante es que todas vuestras respuestas están perfectamente fundamentadas. Así nos gusta.

Sergio C.C. (La Coruña)

"¿Que qué compañía creo que tiene más futuro a medio plazo?. Mi respuesta es Nintendo. Con esto no quiero decir que otras compañías como Sega, Sony, Atari o The 3DO Co. no ofrezcan buenos productos, ni mucho menos. Lo que sí tenemos que admitir es que se encuentran varios fallos en los caminos de algunas compañías. Un ejemplo: Sega es una compañía excelente, pero es imperdonable que se haya olvidado de su aclamada y potente Mega Drive y sus potenciadores periféricos Mega CD y MD 32X para volcarse de lleno en Saturn. También es imperdonable su falta de paciencia por sacar cosas y más cosas de lo mismo. Un ejemplo: Virtua Fighter y Virtua Fighter Remix..."

¿Qué compañía creo que tiene más futuro a medio plazo? Mi respuesta es Nintendo.
Con esto no quiero decir que otras compañías como Sega, Sony, Atari o The 3DO co. no
ofrezcan buenos productos, ni mucho menos. Lo que sí tenemos que admitir es que se
encuentran varios fallos en los caminos de algunas compañías. Un ejemplo, Sega es
una compañía execelente, pero es imperdonable que se haya olvidado de su aclamada y
potente Mega Drive y de sus potenciadores periféricos Mega CD y MD 32X para volcar-
se de lleno en Saturn. También es imperdonable su falta de paciencia por sacar cosas
y más cosas de lo mismo: Un ejemplo, Virtua Fighter y Virtua Fighter Remix. Aunque
por otra parte, esta estrategia también tiene su lado bueno.

Yo me sigo quedando con la estrategia de Nintendo. Si volvemos años atrás cuan-
do MD era la única consola de 16 bits en España vemos que a Nintendo no le supuso
ningún problema llegar tarde a su cita con los 16 bits cuando sacó la SN, ya que
ésta tuvo un éxito arrollador, pero aún lo sigue teniendo. Nintendo se tomó tiempo
y ofreció un producto superior y ahora hará lo mismo con U 64, al mismo tiempo que
sigue innovando con su Sn con juegos que hasta hace unos meses eran impensables en
este formato. Por eso creo que mientras Nintendo se tome más tiempo más vida ten-
drá su SN y mejor será su U 64, sin olvidar porsupuesto a la GB.

Resumiendo, que todas las compañías tienen su fallo particular y que en general
ofrecen buendos productos pero la estrategia ideal es tomarse tiempo y estudiar las
cosas detenidamente y no a lo loco.

PD)) A pesar de lo que otros digan... SOIS LA MEJOR REVISTA!

Guillermo Gargera (Castellón)

"Mi opinión es clara y rotunda: Sony y Sega.

...Empezaremos por uno de los pilares más importantes de una buena consola: su calidad técnica. Tanto PlayStation como Saturn tienen una calidad técnica excelente, cosa que no se podría decir de otras consolas de nueva generación. Otro pilar importante es la calidad de los juegos y ésta habla por sí sola. ¿Acaso habéis visto algún juego de la calidad de Ridge Racer, Virtua Fighter Remix o Tekken en alguna consola? El último pilar que voy a comentar es saber vender la consola y en este tema las dos casas están haciendo un buen trabajo en su publicidad."

PREGUNTA: ¿ Que´compañias creeis que tienen mas futuro a
medio plazo ?
Mi opinion es clara y rotunda: SONY y SEGA.
Esta respuesta se debe a muchas razones de las cuales solo
os dire unas pocas que seran a mi criterio las mas inportantes :
Empezaremos por uno de los pilares mas importantes de una
buena consola: su calidad tecnica, tanto como SONY como SEGA
con sus respectivas comsolas:PLAYSTATION(sony) SATURN(sega)
las cuales tienen una calidad tecnica excelente cosa que
no se podria decir de otras consolas de nueva generacion.
Otro pilar imprtante es la calidad de los juegos y esta
habla por si sola.¿ Acaso habeis visto algun juego de la
calidad de RIDGE RACER, VIRTUA FIGHTER REMIX O TEK KEN en
alguna consola? No verdad.El ultimo pilar que voy a comentar
es saber vender la consola y en este tema las dos casas estan
haciendo un buen trabajo en su publicidad.
EN definitiva SONY y SEGA el FUTURO es vuestro.

Héctor Reyes (Sanlúcar de Barrameda)

"Creo que Sega con su Saturn es una de las compañías con más futuro por diferentes motivos: la considerable reducción del precio de los juegos de Saturn, las maravillosas conversiones que hacen de recreativas, la capacidad de convertir tu Saturn en un aparato multimedia y, cómo no, la seguridad de una compañía como Sega con la que tendrás la seguridad de que seguirán lanzando novedades para Saturn.

Yo también apostaría por Sony y su PlayStation, ya que los juegos que he visto hasta ahora son alucinantes y demuestran la capacidad y potencia de esta máquina. Además, Sony es una fuerte compañía...

...Nintendo es otra de las que para mí tienen futuro si sigue sacando esos juegazos para Game Boy y para el Cerebro de la Bestia. Si encima sacan la Ultra 64 y sus juegos no tienen un elevado precio, estaría bastante bien; otra cosa sería que la Ultra valiera alrededor de 40.000 pelas y sus juegos tengan mayor calidad que los de las recreativas... eso ya sería el remate final."

- Creo que Sega con su Saturn es una de ellas por diferentes motivos :
la considerable reducción del precio de los juegos de Saturn , las maravillosas
conversiones que hacen de recreativa a consola con una diferencia mínima entre
ellas, la capacidad de convertir tú Saturn en un aparato multimedia y como no
la seguridad de una compañía como Sega con la que tendrás la seguridad de que
seguirán lanzando novedades para la Saturn. Además Sega ,por ahora, no ha dado
de lado a la MegaDrive y sigue sacando nuevos títulos para esta.
- Yo también apostaría por Sony y su PlayStation ya que los juegos que he visto
hasta ahora son alucinantes y demuestran la capacidad y potencia de esta máqui-
na,además Sony es una fuerte compañía . Otra razón por la que creo en Sony es
porque el precio de su consola no es muy caro(con relación a la calidad y tecno-
logía que tiene) y el precio de sus juegos no han superado por ahora las 9.000
pesetas y espero que no lo haga.
- Nintendo es otra de las que para mí tienen futuro si siguen sacando esos jue-
gazos para la GameBoy (Street Fighter 2, Worl Heroes 2 Jet..) y para el cere-
bro de la bestia (Killer Instict , Donkey Kong Country I y 2 ...). Si encima
sacan la Ultra 64 en la fecha prometida y sus juegos no tienen un elevado pre-
cio estaría bastante bien ; otra cosa sería ya que la Ultra valga alrededor de
las 40.000 pelas y sus juegos tengan mayor calidad que los de las recreativas,
eso sería el remate final.
- La Atary Jaguar siendo un sistema de 64 bits ha mostrado unos juegos que no
tienen la calidad que se podía esperar de esta consola y por lo tanto creo que
esta compañía no va ha tener mucho futuro , ojalá me equivoque.
- De la 3DO lo poco que he visto me ha parecido a mí que no estaba a la altura
aunque e pero mucho más de esta máquina y tambien espero que en un futuro
próximo saque muy buenos juegos y su lanzamiento en España sea todo un éxito.
Hasta otra.
Recurdos a mis primos de Málaga.

Raúl Palancar (Madrid)

"Al principio creía que las que más futuro iban a tener serían las ya conocidas Sega y Nintendo, pero luego me he dado cuenta de que todas tienen buenos juegos con muy buenos gráficos. Por lo tanto, la gente va a comprar las que menos cuesten y las que tengan los juegos más baratos."

¿QUE COMPAÑIAS CREEIS QUE TIENEN
MAS FUTURO A MEDIO PLAZO?
Al principio creía que las que mas futuro
iban a tener serian las ya conocidas Sega
y Nintendo, pero luego me he dado cuenta de que
todas tienen buenos juegos con muy buenos
graficos. Por lo tanto la gente va a comprar las
que menos cuesten y las que tengan los juegos
mas baratos.
Adios.

Creo que el futuro de los videojuegos, a medio plazo es todavía una incognita. Sin embargo creo que SEGA, está perdiendo Terreno frente a SONY de forma alarmante e incompren-sible.

¿Por qué SEGA a realizado una conversión de DAYTONA USA tan mediocre, siendo este el juego que puede hacer al futuro comprador, decantarse por esta u otra consola? SEGA debería tomarse mas en serio las cosas sabiendo lo que se juegan. SEGA está exhibiendo una inferioridad frente a SONY en cuanto a software y hardware se refiere, bastante temeraria.

Bueno, si; no hay que olvidar que Sega es el lider indiscutible en máquinas recreativas en estos momentos, pero esto puede resultar un arma de doble filo para SEGA, ya que si las conversiones de dichas arcade para SATURN no alcanzan el nivel exigible en una máquina que cuesta 80.000 ptas, la verdad, yo prefiero comprar otra máquina que ofrezca titulos de mayor calidad pero menor renombre. Puede que SEGA consiga vender mas consolas que SONY, apoyandose en su marca y en una apuesta campaña publicitaria. pero si nos atenemos en estos momentos a la relación calidad — precio — cantidad y calidad de juegos — (dejando a un lado la infantil predilección que podamos sentir por una u otra marca) yo apuesto sin lugar a dudas por SONY y PLAYSTATION. Sobre ULTRA 64 no comento nada, puesto que hasta ahora lo unico que se ha hecho es hacer promesas. MARCO GUERRA GARCÍA MADRID.

Marco Guerra (Madrid)

"Creo que el futuro de los videojuegos, a medio plazo, es todavía una incógnita. Sin embargo, creo que Sega está perdiendo terreno frente a Sony de forma alarmante e incomprensible.

¿Por qué Sega ha realizado una conversión de Daytona USA tan mediocre, siendo éste el juego que puede hacer al futuro comprador decantarse por esta u otra consola?

Sega debería tomarse más en serio las cosas sabiendo lo que se jugando. Sega está exhibiendo una inferioridad frente a Sony, en cuanto a software y hardware se refiere, bastante temeraria."

Hace mucho tiempo que no nos ponemos nosotros en la picota: ¿Que pensáis de Hobby Consolas después de... ¡¡Dios mío, 50 meses en la calle!!

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

Hola que tál, soy un chico de 15 años. Personalmente yo creo que la compañía que tiene más futuro es Nintendo. Si las compañías vendieran las consolas a un precio entre 30.000 y 40000 pesetas, se puede comprar, pero Sony con su Play Station de 60.000, Sega con su Saturn de 80.000, Neo Geo con su Neo Geo CD de 51000...etc. Con las consolas de Sony, Sega, Neo Geo..., lo que pasará es lo mismo que ha pasado con el Mega CD, que se vendió al principio a 50.000 y ahora a 20.000. Lo que quiero decir con esto es que muchos se comprarán la Ultra porque será la más barata. También tendrá futuro por medio de sus 16 bit que sacará juegos con una calidad de 32 bit, al final la única compañía que quedará con posibilidades de futu-ro será Nintendo.

Alejandro García (Granada)

"Creo que la compañía que tiene más futuro es Nintendo. Si las compañías vendieran las consolas a un precio entre 30.000 y 40.000 pesetas se podrían comprar, pero Sony con su PlayStation de 60.000, Sega con su Saturn de 80.000, Neo Geo con su Neo Geo CD de 51.000...

...Lo que quiero decir con esto es que muchos se comprarán la Ultra porque será la más barata.

También tendrá futuro por medio de su 16 bit, que tendrá juegos con una calidad de 32 bit. Al final la única compañía que quedará con posibilidades de futuro será Nintendo."

José Luis Montero (Madrid)

"En cuanto sacaron Saturn pensé que sería imposible mejorarla... pero cuando vi las primeras imágenes en movimiento de PlayStation, me quedé alucinado. Y si encima la consola y los juegos son más baratos, la elección está clara. En cuanto PlayStation salió a la venta, parecía como si Saturn estuviera ya anticuada.

...De Nintendo no se puede esperar nada. Siempre he sido un Nintendero de pro, pero ya no se puede confiar en Nintendo."

Iré directamente al grano.

-En cuanto sacaron la Saturn, pensé que seria imposible mejorarla. Tenía muy buenos juegos de mucha calidad. Incluso se me ocurrió que podría ser una elección correcta, pero cuando vi las primeras imágenes en movimiento de la PlayStation me quedé alucinado, y si encima la consola y los juegos son mas baratos, la elección estaba clara. En cuanto PlayStation salió a la venta, parecía como si la Saturn ya estuviera anticuada. Puede que sea verdad que Sony no tiene experiencia en los videojuegos, pero por ahora, le esta ganando la partida a Sega. De Nintendo no se puede esperar nada, Siempre he sido un Nintendero de pro, pero ya no se puede confiar en Nintendo. No va ha llegar a tiempo. Cuando salga la Ultra (si es que sale) la Saturn y la PlayStation ya estarán mucho mas baratas que la Ultra, y contarán con muchos más juegos, y como siempre decis, lo mejor de las consolas son los juegos. Por eso la elección esta clara (al menos para mi): ¿Que importa que con Saturn se puedan ver peliculas o fotos, cuando lo importante es jugar? PlayStation ofrece juegos, que para lo que sirven las consolas. Para ver peliculas, ya esta el video.

Conclusion: Desde luego, si algun dia me compro una consola, será la PlayStation, tanto por su calidad como por sus juegos.

Por ultimo me gustaria decir que 60 o 70 mil pesetas, puede parecer un precio abusivo, pero realmente, a lo largo del año, nos gastamos una cantidad, incluso superior que esta en videjuegos y productos relacionados con éstos.

Espero que me publiqueis la carta, porque mañana mismo tengo un control de mates, y me he puesto a escribirla, sin tener ni idea del control.Hasta luego.

Kuei Chan (Ceuta)

"Nintendo con su Ultra 64, su precio y su nueva tecnología de silicio piensa arrasar en ventas con bombazos como Killer Instinct o Cruis´n USA.

Por contra, SegaSaturn, sus polígonos y sus amplias posibilidades multimedia son el pasatiempo y tal vez... el electrodoméstico del futuro.

Pero actuando de barrera y rival a la vez, se erige sobre sólidos cimientos el imperio de texturas de Sony PlayStation.

Un trío auténticamente demoledor. Pero el precio de algunas convierte el orgullo de ser un jugón en un privilegio sólo para ricos."

Las compañías ganadoras

¡Hola! Soy un chico que como tantos otros quiere tener una de las nuevas consolas. A mi parecer las compañías que mejor paradas van a salir, a corto plazo, serán nintendo y sega, seguidos de sony.

Nintendo con su Ultra 64, su precio y su nueva tecnología de silicio piensa arrasar en ventas con bombazos como K. instint o Cruise´n USA.

Por contra, SegaSaturn, sus polígonos y sus posibilidades multimedía son el pasatiempo y tal vez... el electrodoméstico del futuro.

Pero actuando de barrera y rival a la vez, se erige sobre sólidos cimientos el imperio de texturas de Sony PlayStation.

Un trío auténticamente demoledor. Pero el precio de algunas convierte el orgullo de ser un jugón en un privilegio sólo para ricos. Luego vienen las dudas:¿cartucho o CD? ¿Tardarán en aparecer otras consolas mejores? ¿Cuánto costaran los juegos?...

Esas dudas no las tenía con las ocho bits.
Pero esas no son la únicas apuesta por el futuro. No, ni mucho menos.
La nueva Pippin, La 3DO, Las "otras" Saturn, Las portátiles de 16 bits...

Y... es que uno no se aclara con tanto cambio. De lo que estoy seguro es que las compañias nombradas al principio, no se van a quedar atrás y si es necesario diseñaran las sucesoras de las consolas actuales con más adelantos y con un aumento de precio en consecuencia; ¿Y entonces qué? Vuelta a empezar.

Las compañias de más exito en este terreno, cada vez sacan más adelantos, nuevos chips, nuevas técnicas y también nuevos personajes.¿ Quién recuerda la aparición de Mario? ¿ Y la de Kirby ? ¿ Y la de Sonic o Knuckels? La del personaje más habilidoso gana.

Una batalla díficil de ganar para unos soldados duros de roer. Cada uno tiene sus armas: Precio, posibilidades, juegos espectaculares, nuevas tecnologías, MPEG incluido...Etc, Etc.

Que sea lo que Dios quiera, y buena suerte a todas.

Contrapunto

NO QUIERE CD.
De Angar a "Segaman" y Susana Pérez.

-Me parece una estupidez tremenda que a estas alturas digas que Nintendo va a sacar un accesorio CD. Ni lo tenemos ni lo queremos, y por supuesto no lo necesitamos para mejorar una consola tan sobresaliente como es Super Nintendo. Tengo ambas consolas, MegaDrive y Super NES, y no comprendo cómo osáis comparar la primera con la última. ¿Has tenido o jugado alguna vez a la Super?, seguro que no, porque si no, y perdóname, te tengo que llamar ignorante. No os dais cuenta, usuarios de Sega, de que os están sacando el dinero. Pensad, usuarios de Mega Drive, 32X y Mega CD, que la suma desembolsada por vosotros, embaucados con falsas promesas, es de bastante más de 100.000 pesetas. Gran consola habéis conseguido siguiéndole la corriente a Sega.

-Otra cosa que quiero dejar dicha es que se nota que hasta la aparición de Ultra la gran rival de Sega es Sony. Veo miedo en la forma de actuar de Sega, de ahí su forma de vender desprestigiando a otras compañías. Puede que Saturn sea un poco más potente que PlayStation, pero os aseguro que ninguna consola de nueva generación tiene tantas ganas de satisfacer al usuario como la máquina de Sony.

PD: Espero que Sega siga teniendo incondicionales como tú, por su bien.

UNA LLAMADA A LA CONCORDIA.
De Sebastián Pérez a "Segaman".

En primer lugar, quiero que quede claro que esta carta no es ningún ataque a nadie, sino una opinión personal.

En ciertas ocasiones me revienta el favoritismo que algunas personas tienen por una determinada marca. El hecho de que existan preferencias no significa que haya que subestimar ni despreciar a las compañías competidoras. Y esto va también por el amigo Córcoles. Ser un buen consolero significa también respetar a todas las compañías que nos ofrecen consolas y videojuegos de una manera profesional y con una calidad aceptable.

Espero que no me malinterpretes, pues las personas como tú y Córcoles hacen que esta sección se ponga muy interesante.

También escribo para Susana Pérez, de la cual soy un gran admirador (¡tus dibujos son fantásticos, Susana!), para decirle que el Mega CD y la Mega Drive 32X me parecen unos soportes estupendos a pesar del poco éxito que han tenido. La culpa la tienen los pésimos juegos que se han programado y que no aprovechan toda la capacidad de la máquina. ¡Ah! Susana, espero que hayas visto el dibujo que te dediqué en el nº 45 de esta fantástica revista.

SOBRE ULTRA Y NINTENDO
De Los Bioman a varios "Sega-adictos"

Escribimos en defensa de Córcoles y para hacer una crítica constructiva a "varios" Sega-adictos que intentaban dejarle muy claro al Córcoles ese unas cosillas:

1º-Dicen que cuando llegue Ultra 64 otras consolas estarán muy desarrolladas. (No sabemos si se refiere a que les saldrán pelos en los sobacos y en las piernas o que estarán mucho más grandes que recién llegadas). De todos modos, si es verdad que ULTRA 64 podrá utilizar las técnicas que hemos visto en todas las revistas, tendrá que ser verdad eso de que "estarán súper desarrolladas", porque si no lo tienen crudo.

2º-El Mega CD es la basura, o al menos es lo que Sega nos quiere hacer creer. Y si vosotros le decíais "al Córcoles ese" que cuando viese el CD de S.N. hablase, nosotros os decimos que cuando veáis un juego digno de un CD Rom de 40.000 pesetas en Mega CD, habléis.

Y está claro que el CD para S.N. no va a salir, pero ni falta que le hace, porque S.N. es la mejor 16 bits que hay. Y no le hace falta ningún CD Rom para ser mejor técnicamente que Mega Drive, con o sin Mega CD. Prueba de ello son: Donkey Kong Country 1 y 2, Doom, Killer Instinct y Super Mario World 2.

Sin duda alguna, será mejor no hablar de la Game Boy. La pequeña de Nintendo no tiene una gran paleta de colores, pero se puede jugar un buen rato seguido (35 horas). Si lo que buscáis son colores, será mejor que os compréis una 16 bits, de esta manera os ahorraréis muchos viajes y dinero en pilas (sólo 4 horas).

SEGA FOR EVER
De Saltobas & Sumaker a J. Ignacio Córcoles.

Para empezar, que sepas que tu querida marca Nintendo es muchíííísimo inferior a la toda poderosa Sega.

Comencemos a prodigar la verdad sobre Nintendo:

A) La mascota es de los más estúpida e infantil. Los de Hobby Consolas estarán hartos de colocar el mostacho de Mario junto con la princesita, la setita, Luigi y el mongólico de Yoshi.

B) La publicidad de Sega mola mucho más que las infantiladas estúpidas que suelta Nintendo. Nos explicamos: Mientras que en los anuncios de Sega salía una calavera que molaba un huevo, en Nintendo, que si el cochecito, el gorilita, y por supuesto no podía faltar el cursi de Mario.

C) Los usuarios de "¿Super?" Nintendo siempre presumen de los gráficos y sonido de su consola, sin admitir que su procesador es más lento que una tortuga con reuma y la patas rotas. Ejemplo: Los cartuchos de "¿Super?" Nintendo necesitan ir apoyados por un montón de chips para que su velocidad sea la correcta, cosa que no pasa en la Mega Drive; por eso los cartuchos de "¿Super?" Nintendo cuestan un huevo y parte del otro.

D) En cuanto al CD Rom de "¿Super?" Nintendo, a ver quién es el descerebrado que se lo compra a estas alturas, habiendo consolas como las magníficas 32 bits.

E) En cuanto a los precios que ofrece Nintendo sobre la "¿Ultra?" 64, eso es una **MENTIRA GORDA.**

G) Y por último, unas verdades sobre las 8 bits de Nintendo.GAME BOY: ¡Si consigues ver algo, llámanos, te regalaremos un chalet en Marbella!. N.E.S.: Esa mier... eh... consola, es tan extremadamente mala, que con sólo ver alguno de sus juegos, no sabes si reírte o llorar.

Esperamos no haber herido la sensibilidad de algún usuario de Nintendo, sólo por haber dicho la verdad.

GANADORES DEL CONCURSO PRIMAL RAGE

1er premio

Raúl López Martín Navarra 24 años









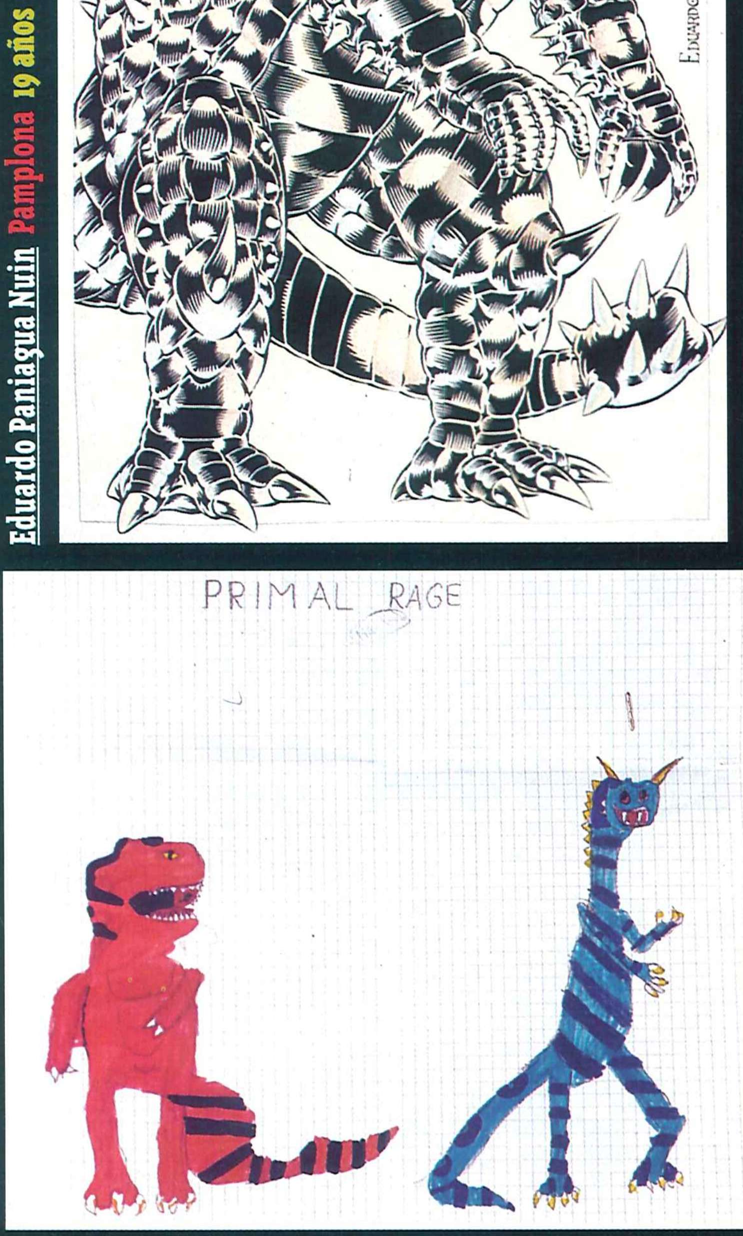
Sabemos que suena a tópico, pero no podemos dejar de decirlo: nos habéis dejado impresionados con vuestros dibujos. La verdad es que nos gustaría que pudierais ver los cientos de trabajos que hemos recibido para que os dierais cuenta de lo dificilísimo que nos lo habéis puesto a la hora de elegir a los ganadores. Por eso, no podemos menos que dar nuestra enhorabuena no sólo a los premiados, sino a todos y cada uno de los que habéis participado en este concurso. Muchas gracias por vuestro interés y ¡ánimo!, seguro que pronto os propondremos otra ocasión para que volváis a demostrar vuestras increíbles dotes artísticas.

FINALISTAS

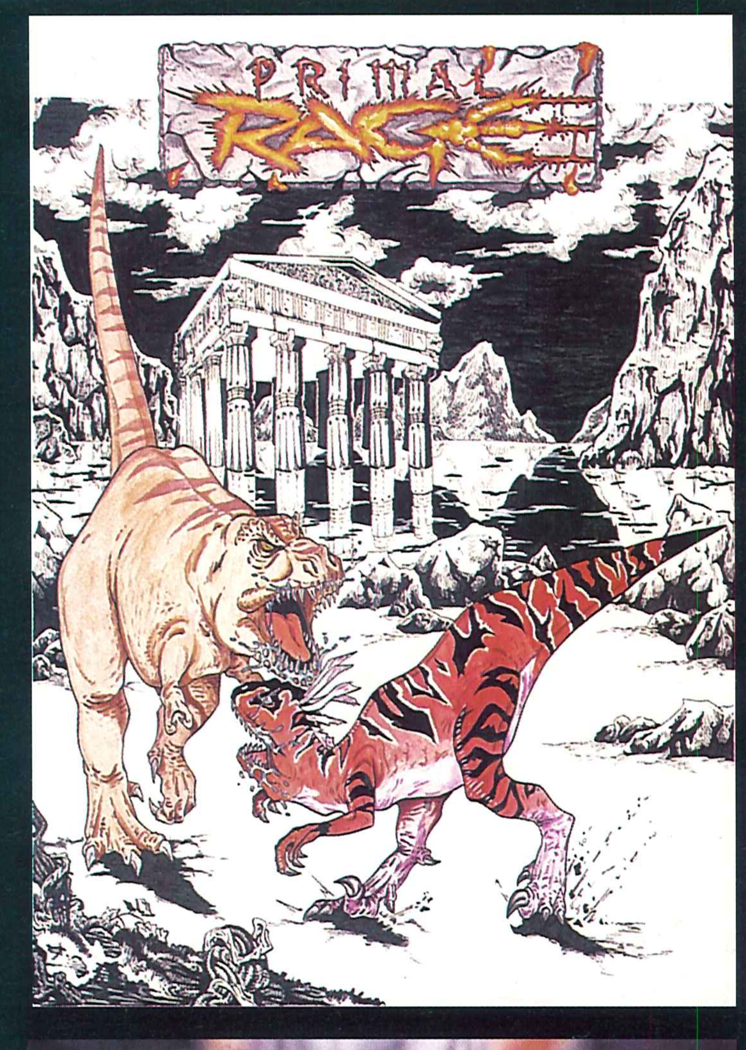
Estos son los diez dibujos finalistas. Como sabéis, cada uno de sus autores recibirán un cartucho y una camiseta de Primal Rage como reconocimiento a su trabajo. Este premio, sin embargo, es simplemente un pequeño detalle comparado con las enormes dotes artísticas que nos han demostrado. ¡Enhorabuena, monstruos!



Eduardo Paniagua Nuin Pamplona 19 años



José Miguel Francisco Funes Tenerife 7 años

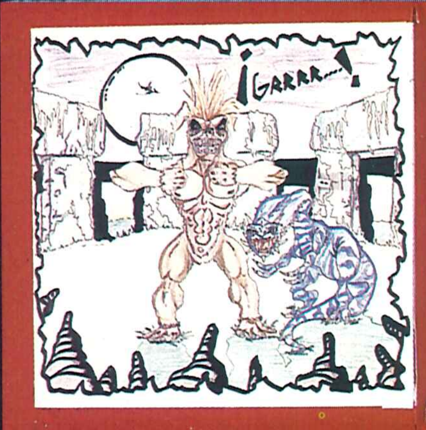


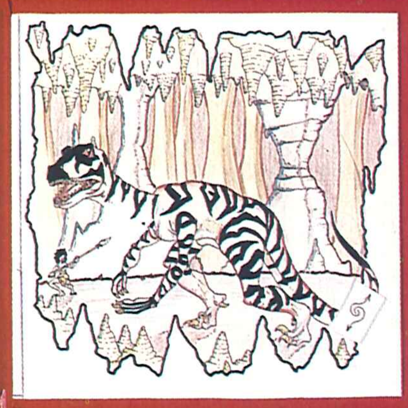
Javier Álvarez Tito Barcelona 19 años



David Santín Montero Torrejón (Madrid) 14 años

Ana Belén Zamora Fresneda Vizcaya 16 años









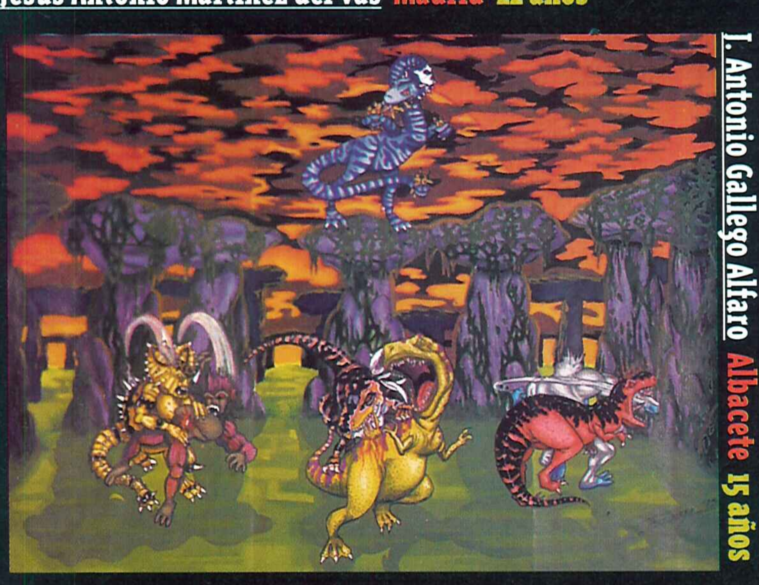
Jorge Valero Díaz Bona Zaragoza 16 años



Xavier Planas Torrents Barcelona 17 años



Jesús Antonio Martínez del Vas Madrid 22 años



J. Antonio Gallego Alfaro Albacete 15 años



Alejandro García Ortiz Madrid 28 años

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92





Si pides por teléfono llama a este número:

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

















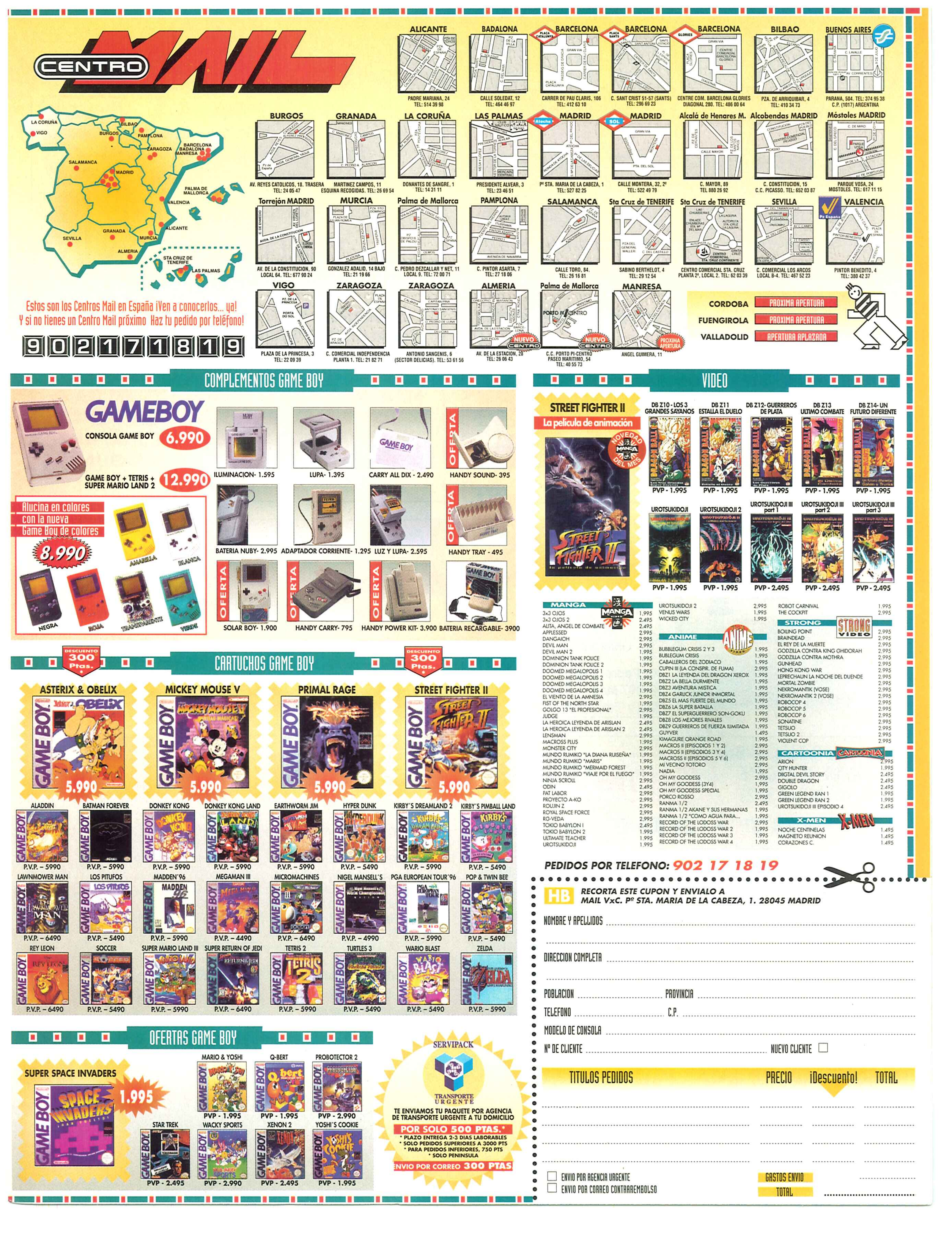








MAIL
VENTA POR CORREO
VxC
¡Haz tu pedido por teléfono!
902171819
FAX: (91) 380 34 49 • TEL.: (91) 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
NINTENDO SCOPE - 4990
SUPER GAMEBOY
9.990
SUPER OFERTA
SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED- 3990
HANDY TRAY- 995
CONTROL PAD MEGAPAD VI- 3595
TOP FIGHTER- 9990
SN SPRINT PAD- 2490
MALETIN MULTICASE- 1990
SN PROGRAM STICK- 5990
ADAPTADOR 6 JUGADORES- 3990
MARIO PAINT- 4990
CABLE EUROCONECTOR- 2190
HYPER BEAM- 4990
MALETIN- 4990
CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS incluye 4 JUEGOS
14.990
KILLER INSTINCT
12.990
GRATIS CD AUDIO
SUPER MARIO WORLD 2
12.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
FIFA SOCCER'96
9.990
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE
12.990
MORTAL KOMBAT 3
12.490
NINTENDO
NOVEDADES
AIR FORTRESS 4995
BASEBALL 1995
BATTLETOADS 3995
CRASH DUMMIES 6490
MANIAC MANSION 2995
MARIO & JOSHI 2995
MEGAMAN 5 6490
PRINCE OF PERSIA 3995
RACKET ATTACK 2995
RAINBOW ISLANDS 4990
ROBIN HOOD 2995
SHADOW WARRIORS 2995
SOCCER 4995
THE LEGEND OF ZELDA 4995
TRACK & FIELD IN BARCELONA 4995
ZELDA II 4995
PERIFERICOS
NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1490
ACTION REPLAY 3990
BOLSA JUEGOS 1495
ESTUCHE 10 JUEGOS 1490
JOYSTICK NI MEGASTAR 1990
JOYSTICK NI-PRO 1990
JOYSTICK TELEMACH 200 6900
ASTERIX & OBELIX - 12990
BATMAN FOREVER - 10990
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BEAVIS AND BUTT-HEAD - 9990
BIKER MICE FOR MARS - 11790
DINO DINI SOCCER - 11990
DIRT RACER - 10900
DOOM - 14990
DONKEY KONG COUNTY - 11990
EARTHWORM JIM 2 - 9990
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
FEVER PITCH SOCCER - 9990
HAGANE - CONS
ILLUSION OF TIME - 11990
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
JUNGLE STRIKE - 8990
KIDKLOWN IN CRAZY-CHASE - 9490
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES - 9890
NBA GIVE'N GO - 12990
NBA LIVE'96 - 9990
NHL HOCKEY'96 - 9990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PRIMAL RAGE - 10990
SEA QUEST - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPAWN - 11990
STARFLEET ACDEMY - 11490
STREET RACER - 10990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER PUNCHOUT - 9990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER METROID - 10990
THE MASK - 11990
SUPER RETURN JEDI - 12490
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THEME PARK - CONS
TINTIN EN EL TIBET - 12990
UNIRALLY - 9490
URBAN STRIKE - 11990
VAMPIRE'S KISS - 12990
WEAPON LORD - 12990
ZELDA - 7490
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ALADDIN 3.995
RISE OF THE ROBOTS 3.990
STUNT RACE FX 3.995
SUPER MARIO ALL STAR 4.995
SUPER TENNIS 3.995
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
BATTLETOADS - 3995
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DRAGON'S LAIR - 6990
FUN'N GAMES - 3990
F-ZERO - 3995
G.FOREMAN BOXING - 5490
GOOF TROOP - 3995
GODS - 5490
JAMES BOND JR - 2990
KRUSTY'S FUN HOUSE - 6990
LEMMINGS II - 6990
METAL COMBAT - 3995
MICKEY M. MAGICAL Q - 3990
PAC-ATTACK - 3995
PAPER BOY 2 - 6990
PILOTWINGS - 3995
PLOK - 3995
PUSH OVER - 3995
R-TYPE III - 4990
RAINBOWBELL ADV. - 5490
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STARWING - 3995
STREET FIGHTER 2 - 3995
ST. FIGHTER 2 TURBO - 3995
SUPER JAMES POND-5490
SUPER MORPH - 3990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STAR WARS - 3995
SUPER STRIKE GUN.- 5490
SYVALION - 5490
THE BRAINES - 3990
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
THE HUMANS - 4990
VORTEX - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
W. LEAGUE BASKET - 3995
YOSHI'S SAFARI - 3995
ZOOL - 3990



CENTRO MAIL
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BARCELONA
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38 C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA TEL: 24 05 47
GRANADA
MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA
DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
LAS PALMAS
PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Alcalá de Henares M.
C. MAYOR, 89 TEL 880 26 92
Alcobendas MADRID
C. CONSTITUCION, 15 C.C. PICASSO. TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 29 12 54
Sta Cruz de TENERIFE
CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ PLANTA 2ª, LOCAL 2. TEL: 62 03 39
SEVILLA
C. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 4 TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA, 3 TEL: 22 09 39
ZARAGOZA
C. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
ALMERIA
AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 26 06 43
NUEVO CENTRO
Palma de Mallorca
C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54 TEL: 40 55 73
NUEVO CENTRO
MANRESA
ANGEL GUIMERA, 11
PROXIMA APERTURA
CORDOBA PROXIMA APERTURA
FUENGIROLA PROXIMA APERTURA
VALLADOLID APERTURA APLAZADA
Estos son los Centros Mail en España ¡Ven a conocerlos... ya!
Y si no tienes un Centro Mail próximo Haz tu pedido por teléfono!
902171819
COMPLEMENTOS GAME BOY
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 2 12.990
Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores
8.990
AMARILLA
BLANCA
NEGRA
ROJA
TRANSPARENTE
VERDE
ILUMINACION- 1.595
LUPA- 1.395
CARRY ALL DIX - 2.490
OFERTA
HANDY SOUND- 395
BATERIA NUBY- 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295
LUZ Y LUPA- 2.595
OFERTA
HANDY TRAY - 495
OFERTA
SOLAR BOY- 1.900
OFERTA
HANDY CARRY- 795
OFERTA
HANDY POWER KIT- 3.900
BATERIA RECARGABLE- 3900
VIDEO
STREET FIGHTER II
La película de animación
NOVEDAD MANGA DEL MES
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE PVP - 1.995
DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 3 PVP - 2.495
MANGA
3x3 OJOS 1.995
3x3 OJOS 2 2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE 2.495
APPLESSED 2.995
DANGAIOH 2.995
DEVIL MAN 2.995
DEVIL MAN 2 1.995
DOMINION TANK POLICE 1.995
DOMINION TANK POLICE 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4 1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA 2.995
FIST OF THE NORTH STAR 1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL" 2.995
JUDGE 1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2 2.495
LENSMAN 2.995
MACROSS PLUS 1.995
MONSTER CITY 2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" 1.995
MUNDO RUMIKO "MARIS" 1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST 1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" 1.995
NINJA SCROLL 2.995
ODIN 2.495
PAT LABOR 2.995
PROYECTO A-KO 2.995
ROUJIN Z 2.995
ROYAL SPACE FORCE 2.995
RG-VEDA 2.995
TOKIO BABYLON I 2.495
TOKIO BABYLON 2 1.995
ULTIMATE TEACHER 1.995
UROTSUKIDOJI 1.995
UROTSUKIDOJI 2 2.995
VENUS WARS 1.995
WICKED CITY 1.995
ANIME
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3 1.995
BUBLEGUM CRISIS 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1.995
CUPIN III (LA CONSPIR. DE FUMA) 2.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX 1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE 1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU 1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA 1.995
GUYVER 1.495
KIMAGURE ORANGE ROAD 1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2) 2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4) 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) 2.995
MI VECINO TOTORO 2.995
NADIA 1.995
OH MY GOODESS 2.995
OH MY GOODESS (3Y4) 1.995
OH MY GOODESS SPECIAL 1.995
PORCO ROSSO 2.995
RANMA 1/2 2.495
RANMA 1/2 AKANE Y SUS HERMANAS 1.995
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 3 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 4 1.995
ROBOT CARNIVAL 1.995
THE COCKPIT 2.995
STRONG
BOILING POINT 2.995
BRAINDEAD 2.995
EL REY DE LA MUERTE 2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH 2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA 2.995
GUNHEAD 2.995
HONG KONG WAR 2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE 2.995
MORTAL ZOMBIE 2.995
NEKROMANTIK (VOSE) 2.995
NEKROMANTIK 2 (VOSE) 2.995
ROBOCOP 4 2.995
ROBOCOP 5 2.995
ROBOCOP 6 2.995
SONATINE 2.995
TETSUO 2.995
TETSUO 2 2.995
VIOLENT COP 2.995
CARTOONIA
ARION 2.995
CITY HUNTER 1.995
DIIGTAL DEVIL STORY 2.495
DOUBLE DRAGON 2.495
GIGOLO 2.495
GREEN LEGEND RAN 1 1.995
GREEN LEGEND RAN 2 1.995
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 4 2.495
X-MEN
NOCHE CENTINELAS 1.495
MAGNETO REUNION 1.495
CORAZONES C. 1.495
CARTUCHOS GAME BOY
DESCUENTO 300 Ptas.
ASTERIX & OBELIX 5.990
MICKEY MOUSE V 5.990
PRIMAL RAGE 5.990
STREET FIGHTER II 5.990
ALADDIN P.V.P. - 5990
BATMAN FOREVER P.V.P. - 5990
DONKEY KONG P.V.P. - 5990
DONKEY KONG LAND P.V.P. - 5990
EARTHWORM JIM P.V.P. - 5990
HYPER DUNK P.V.P. - 5490
KIRBY'S DREAMLAND 2 P.V.P. - 5990
KIRBY'S PIMBALL LAND P.V.P. - 5490
LAWNMOWER MAN P.V.P. - 6490
LOS PITUFOS P.V.P. - 5490
MADDEN '96 P.V.P. - 5990
MEGAMAN III P.V.P. - 4490
MICROMACHINES P.V.P. - 6490
NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990
PGA EUROPEAN TOUR'96 P.V.P. - 5990
POP & TWIN BEE P.V.P. - 5490
REY LEON P.V.P. - 6490
SOCCER P.V.P. - 5490
SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990
SUPER RETURN OF JEDI P.V.P. - 6490
TETRIS 2 P.V.P. - 5990
TURTLES 3 P.V.P. - 5490
WARIO BLAST P.V.P. - 5490
ZELDA P.V.P. - 5990
OFERTAS GAME BOY
SUPER SPACE INVADERS 1.995
MARIO & YOSHI PVP - 1.995
Q-BERT PVP - 1.995
PROBOTECTOR 2 PVP - 2.990
STAR TREK PVP - 2.495
WACKY SPORTS PVP - 2.990
XENON 2 PVP - 2.495
YOSHI'S COOKIE PVP - 1.995
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
HB RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A
MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
¡Descuento!
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

HOBBY SHOPPING

PUBLICIDAD POR MÓDULOS

Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

MEGALOPOLIS

- ÚLTIMOS LANZAMIENTOS SATURN, PSX, 3DO
- ALQUILER JUEGOS SATURN- PSX
- SUPERDEFORMER, BATTLE COLLECTION, CD´S MUSIC
- NOVEDADES SNES, MEGADRIVE

SERVIMOS A TODA ESPAÑA
BATALLA DE EBRO, 10
28934 LEGANÉS (MADRID)
TELF: (91) 680 16 78
TELF/FAX: (91) 5083518

OPERACION CAMBIO Club M.V.



Cambiamos* tu consola Nes o Gameboy por una Super Nintendo + Juego.

Cambiamos* tus juegos a mitad de precio
Tenemos 3.000 video juegos de cambio.

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASÚA 13 B
VITORIA
TELF: (945) 14 83 19

*Pagando la diferencia según margen comercial

** MEGANIVEL**



ÚLTIMAS NOVEDADES
COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS.
GRANDES OFERTAS

CLUB DE CAMBIO
¡¡¡ LLÁMANOS !!!
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CÁDIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400

COCONUT

NUEVO: COCONUT MADRID
C/Carnicer, 13 28039
Metro Cuatro Caminos
TEL.: (91) 554 50 47
Horario: 10:30 a 2 y de 4: 30 a 8 h.

TU JUEGO EN CASA EN 24-48 HORAS LLAMANDO AL TELÉFONO: (91) 554 50 47
CAMBIO Y COMPRA DE VIDEOJUEGOS
TODOS LOS SISTEMAS

NUEVO: COCONUT MÓSTOLES
C/ BADAJOZ, 8.
28931 Móstoles. (Madrid)
Telf: 614 32 33
Horario: de 10'30 a 2 y de 5 a 8 h.

ATARI JAGUAR	SATURN	PLAYSTATION
CONSOLA +JGO. OFERTA	CONSOLA + V. FIGHTER	CONSOLA BASICA
CDROM+ JUEGO	PHOTO VIDEO CD	AIR COMBAT
JAGUAR CONTROLLER	BUG!	DESTRUCTION DERBY
EUROCONECTOR	CYBER SPEEDWAY	DISCWORLD
ALIEN VS. PREDATOR	MYST (CASTELLANO)	MORTAL KOMBAT 3
FIGHT FOR LIVE	NHL HOCKEY	RAYMAN
HOVER STRIKE	ROBOTICA	RIDGE RACER
KASUMI NINJA	SHINOBI X	TOSHINDEN
VALL D´ISERE SKIING	THEME PARK	WIPE OUT
OTROS JGOS. CONSULTAR	VIRTUA FIGHTER REMIX	3D LEMINGS
	VIRTUA RACING	

MEGADRIVE	SUPER NINTENDO	NEO GEO
CONSOLA + 3 JUEGOS	CONSOLA +M. ALL STAR	NEO GEO CD + JGO. OFERTA
COMIX ZONE	DONKEY KONG 2	DOUBLE DRAGON
EART WORM JIM 2	EARTH WORM JIM 2	FATAL FURY 3
FIFA 96	FIFA 96	KING OF FIGHTER 95
LIGHT CRUZADER	INT. S. STAR SOCCER DELUXE	PULSTAR (305 MEG)
MORTAL KOMBAT 3	KILLER INSTICT + CD	PUZZLE BOBBLE
MADDEN 96	MORTAL KOMBAT 3	SAM. SHODOWN 2
NBA LIVE 96	NBA LIVE 96	SAVAGE REIGN
STORY OF THOR	S. MARIO WORLD 2	WORLD HEROES PERFECT
+ 50 JGOS. OFERTA CONS.	+50 JGOS. OFERTA CONS.	JGOS. CARTUCHO CONS.

MEGA CD II	MEGA 32 X	PORTÁTILES
MEGA CD II + 2 JUEGOS	VIRTUA FIGHTER	GAME BOY
ETERNAL CHAMPION	MEGA 32 X + MOTOCROSS	KILLER INSTIC
FATAL FURY SPECIAL	KNUCLES CHAOTIX	S. FIGHTER II
SAMURAI SHODOWN	DOOM	GAME GEAR:
SURGICAL STRIKE	STELLAR ASSAULT	FIFA 96
WIRE HEAD	OTROS JOGS. CONSULTAR	POWER RANGER THE MOVIE

SPECIALIST CENTRE
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID
TELF: (91) 377 45 59
ESPECIALISTA EN IMPORTACION 32-64 BIT.
ENVÍOS A TODA ESPAÑA

NEW SPECIALIST CENTRE
C/ GALILEO, 16. 28015 MADRID
TELF: 908 42 16 62. METRO ARGÜELLES
ULTRA 64. PSX. SATURN. 3DO.
MANGAS EXCLUSIVOS Y CAMISETAS.

Ahorra hasta 1000 pta. con



NUESTRAS OFERTAS DE ESTE MES















ALICANTE · ALMERIA · BADALONA · BARCELONA · BARCELONA · BARCELONA · BILBAO · BUENOS AIRES
BURGOS · GRANADA · LA CORUÑA · LAS PALMAS · LAS PALMAS · MADRID · MADRID · Alcalá MADRID
Alcobendas MADRID · Móstoles MADRID · Torrejón MADRID · MANRESA · MURCIA · PALMA DE MALLORCA · PAMPLONA · SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE · Sta Cruz de TENERIFE · SEVILLA · VALENCIA · VIGO · ZARAGOZA · ZARAGOZA

APERTURAS PROXIMAS
Córdoba
Fuengirola
APLAZADA
Valladolid

Consola	Juego	Antes	Ahora
MEGA DRIVE	COMIX ZONE	~~9.990~~	8.990
MEGA-CD	FATAL FURY SPECIAL	~~10.990~~	9.990
MEGA DRIVE 32X	FIFA SOCCER '96	~~10.990~~	9.990
SEGA SATURN	FIFA SOCCER '96	~~8.990~~	7.990
GAME GEAR	POWER RANGERS 2	~~6.990~~	5.990
SUPER NINTENDO	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE	~~12.990~~	11.990
GAME BOY	MICKEY MOUSE V	~~5.990~~	5.290
PlayStation	DESTRUCTION DERBY	~~8.700~~	7.990

- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de lo que has seleccionado.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón a: MAIL VxC • Sta. Mª de la Cabeza, 1 • 28045 Madrid. Te lo haremos llegar por correo contrarreembolso (+300 pta.) o por transporte urgente (+500 pta.).
- Recuerda que sólo puedes comprar un producto por cupón.

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO (..........)..................
MODELO DE CONSOLA ....
Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

FORMA DE ENVIO
☐ CORREO
☐ TRANSPORTE

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO estos juegos por «Maniac Mansion»: «Los Simpson», «Smash Tv» y «Los Cazafantasmas». Escribid a: Mauricio Domínguez Vargas, c/Francisco Pizarro, 33-1º A. 06200 -Almendralejo- (Badajoz).

CAMBIO «Dragon Lair» por «Dragon Ball Z 2 ó 3» o cualquier otro de Goku. De Super NES. Preguntar por Henoc. TF: 952-615096.

CAMBIO Nintendo en perfectas condiciones con 2 cartuchos, 2 mandos y pistola, por una Game Gear en perfecto estado y con juegos. Llamar de 15'00 a 18'00 horas y preguntar por Antonio José. TF: 971-555156.

CAMBIO «Jurassic Park» de Super Nintendo por «Sunset Riders», «Batman Returns», «Dragon Ball Z 2 ó 3» o cualquier juego bueno. Sólo Madrid. Llamar de 18'30 a 21'00 horas. Preguntar por Jorge. TF: 91-8113254.

CAMBIO Mountain Bike valorada en 90.000 pesetas con poco uso y NES + 3 juegos, por Super Nintendo + juego. Llamar de 14'00 a 17'00 horas. Preguntar por Lucas o Manolo. TF: 958-851222.

CAMBIO «Art of Fighting» de Super Nintendo por «Brutal» o «Fatal Fury». Preguntar por Julio. Sólo Sevilla. TF: 95-4623761.

CAMBIO 2 x 1 Cambio dos juegos de Mega Drive: «After Burner II», «Fatal Fury» u otros dos a elegir, a cambio del «ATP Tour Tennis». Preguntar por Marc. TF: 93-2138359.

CAMBIO consola Mega Drive por una Super Nintendo. Sólo Madrid. Llamar de lunes a viernes. Preguntar por Mateo. TF: 91-8823167.

QUISIERA CAMBIAR Nintendo con 2 mandos, pistola y 109 juegos, por Super Nintendo con o sin juego y un mando. Preguntar por Carlos. TF: 93-4210920.

VENTAS

VENDO las consolas Game Boy y Master System con 4 juegos cada una de ellas, por tan solo 18.900 pesetas. Preguntar por Jesús. Llamar a partir de las 4'30 horas. TF: 91-6179247.

S.O.S Gran venta de cartuchos de Game Boy: «Mortal Kombat 1 y 2», «Best of the Best» y «Speedball 2». Si os interesa comprar alguno por 2.000 pesetas, llamar y preguntar por Agustín. TF: 95-4279160.

GANGA Mega Drive + Mega CD + 13 grandes CD'S («Mickey», «Shining Force», «Corpse Killer»...) + 14 cartuchos. Todo por 45.000 pts. Sólo Granada. Preguntar por David. TF: 958-501686.

VENDO juego de Game Boy: «El Libro de la Selva», sin usar, totalmente nuevo. A ser posible, sólo Madrid. Escribir a: José Zafra Sánchez, c/Illescas, 109-4º F. 28024 (Madrid).

¡ATENCION! vendo Game Gear con adaptador a la red y cuatro buenísimos juegos con instrucciones: «Sonic 2», «Shinobi II», «Taz-Mania» y «Olimpic Gold», todo valorado en 35.000 pesetas. Yo vendo por 16.000 pesetas. Sólo Vizcaya. Preguntar por Xabier. TF: 94-4644170.

¡OFERTON! vendo Game Gear con 6 meses de uso, con los siguientes juegos: «Mortal Kombat II», «Ristar», «El Rey León», «Sonic II», «Sonic Chaos», «Spiderman I y II», «Star Wars», «Strider Returns», «Wolfchild», «Chuck Rock» y «Columns», por el increíble precio de 15.000 pesetas. También regalo el maletín acolchado. Los interesados, que llamen de lunes a viernes de 15'00 a 17'00 horas. A ser posible de Burgos. Preguntar por Diego. TF: 947-262931.

VENDO Master System con 7 juegos por 8.000 pesetas. En perfecto estado y con la caja. Preferiblemente de Barcelona. Llamar de 7'30 a 11'00 horas de la noche. Preguntar por Toni. TF: 93-3120994.

VARIOS

CAMBIO «Kirby's Adventures» de Super por «World League Basketball» de Super, o vendo por 6.000 pesetas. Llamar por las tardes. Preguntar por Miguel. TF: 91-5692335.

VENDO consola Nintendo con 200 juegos y dos cartuchos, entre ellos «Lowman», por sólo 10.000 pesetas. Su precio real es de 18.000 pesetas. O la cambio por 4 ó 5 juegos de Mega Drive. Entre ellos, a poder ser, «Dragon Ball Z» y juegos de fútbol. Preguntar por Paco José. TF: 950-436402.

VENDO Master System II + 2 juegos + 6 de Mega Drive, por 24.000 pesetas, o cambio por Mega Drive 32X o Mega CD. Escribe a: Ángel Soler Canteras, c/Hermanos Machado s/n. 04610 -Cuevas del Almanzora- (Almería).

VENDO consola Super Nintendo con 7 juegos y diferentes accesorios, o cambio por Mega Drive con varios juegos. Preguntar por Alejandro. TF: 91-7114930.

VENDO «Speedpad» para Super Nintendo. Es un súper mando con seis botones de disparo, control de ocho direcciones y autofuego. Preguntar por Miguel. Llamar al mediodía. TF: 981-220725.

VENDO «Shadow Warrior 1 y 2», «Super Mario Bros 3» y «Turtles 2». Precio a convenir, o los cambio por uno de Super Nintendo. Preguntar por Joaquín. Los juegos son de la consola Nintendo. TF: 959-351459.

COMPRAS

COMPRO sintonizador Tv de Game Gear por 3.000 pesetas y «FIFA International Soccer» de la misma consola por 2.000 pts. Escribir a: Raúl Casares Royo, c/Capitán Blanco Argibay, 135-2º Izda. 28029 (Madrid).

COMPRO «Soleil» de Mega Drive por el precio de 5.000 pesetas. Preguntar por Francisco. TF: 91-5535962.

COMPRO «Ghouls'n Ghost», «Super Voley-Ball» y «Ninja Gaiden» por 1.000 pesetas cada uno, y por 500 pesetas compro «Budokan» y «Road Rash» para Mega Drive. Escribir a: David Husa García, c/Aprestadora, 31-9º 2ª. 08902 (Barcelona).

COMPRO caja e instrucciones del juego «Soccer» de Game Boy. Preguntar por César. TF: 964-241506.

COMPRO juegos de Game Gear a 1.500 pesetas el cartucho.Preguntar por Juan. TF:956-337699.

CLUBS

ME GUSTARIA cartearme con chicos/as de cualquier edad, que tengan una Super o una Game Boy. Escribir a: Daniel Gil Gil, c/Pepita, 23-3º. 46009 (Valencia).

QUISIERA CONTACTAR con chicos/as que tengan consolas Sega. No importa dónde vivas. Intercambiaremos trucos y demás. Mandad vuestras cartas a: Ainara Hernández Delgado, c/Doctor Fleming, 55-5º A. 48980 -Santurtzi- (Vizcaya).

SI TIENES una Super NES o una Game Boy, hazte de este club. Manda tus datos personales a la dirección: Juan Mari DeMiguel Saez, c/Río Deva, 14-1º Izda. 20012 -San Sebastián- (Guipúzcoa).

Video Game Case

GRATIS PARA TI AL SUSCRIBIRTE POR UN AÑO A HOBBY CONSOLAS



Bolsillo gigante para guardar cartuchos y tu revista favorita

Bolsillo con cremallera en la parte exterior para guardar los cables y otros accesorios

Espacio a medida para tu consola (Super Nintendo, NES, Megadrive, Master System)

Lateral ajustable para guardar tus control pads

Ahora al suscribirte a Hobby Consolas por un año:

- Te regalamos este increíble maletín de CaseLogic® fabricado con materiales de extrema calidad , que en las tiendas cuesta 4.995 Ptas..
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de la revista.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tu tienes tu número reservado.
- Si subiera el precio de portada, a ti no te afectaría.

Y todo ello por sólo
4.740 Ptas.
(12 números X 395 Ptas.)

No dejes pasar esta oportunidad - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72, o contactarnos por módem conectándote con nuestro centro servidor *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS S.A . SE RESERVA EL DERECHO DE CAMBIAR ESTA PROMOCIÓN SIN PREVIO AVISO.